FEATURE STORY

КАКВО ЩЕ ИГРАЕМ ПРЕЗ 2007-МА

Идват WoW: The Burning Crusade и C&C3: Tiberium Wars

С НОВ ДИЗАЙН СМЕ!

PC mania

www.pcmania.bg

брой 1 (105) януари 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate

Guild Wars: Nightfall

PREVIEW

Supreme Commander

- The Elder Scrolls IV: Oblivion - Knights of the Nine
- Warhammer: Mark of Chaos
- Anno 1701

GSM ИГРИ

- Rainbow Six: Vegas
- James Bond -
- Casino Royale

INTERNET

- /My Foolery/idioti.avi Наръчник за видеосподеляне

SOFTWARE

- Независимите разработчици – една различна вселена

PS MANIA

- K-1 World Grand Prix
- Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally

дистрибуция
www.mart.bg
3 800819 012341 01>

ЗА ВСИЧКИ КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ!

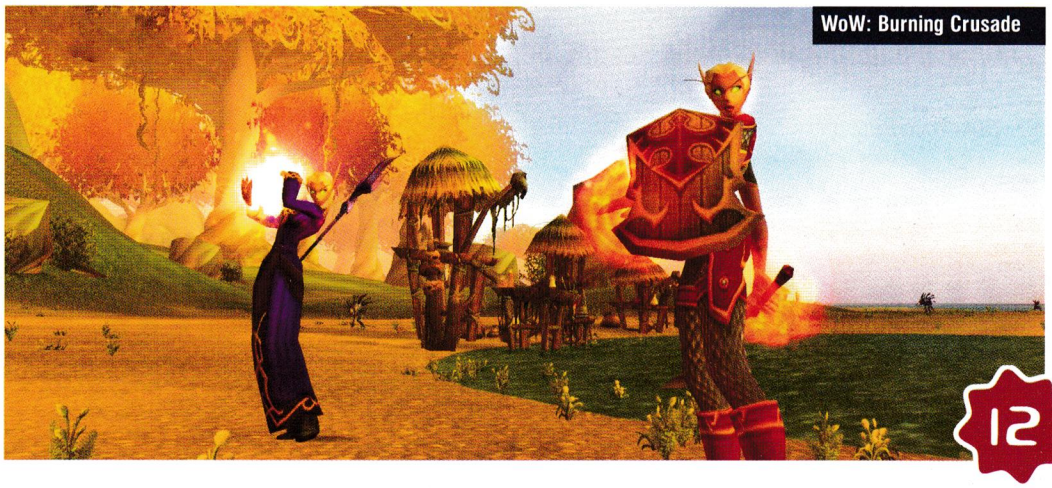
- Пакет от над 60 лицензирани и качествени игри
- Мултиплеър и Модове
- Достъп до всички официални сървъри
- Автоматичен update и CAS

ТРАНСФЕР® – ОФИЦИАЛЕН ИЗДАТЕЛ НА ИГРИТЕ НА VALVE®

© Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo and Valve Source, are either registered trademarks or trademarks of Valve Corporation.

Трансфер Груп ЕООД, адрес: Пловдив, ул. "Антим I" N 5, тел. (032) 62-40-80, вътр. 101,103,105, email: vasko@transfer.bg, WWW.TRANSFER.BG

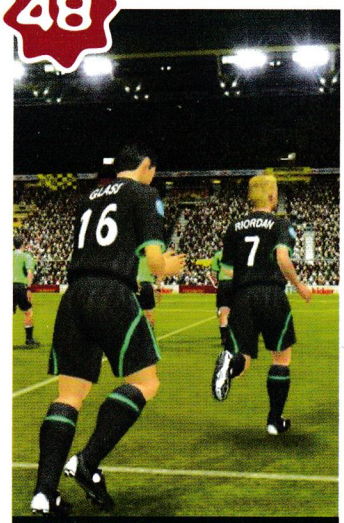
PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 1 (105) ЯНУАРИ 2007


WoW: Burning Crusade

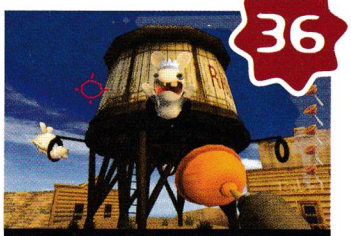
12

"Магьосникът никога не закъснява, Фродо Бегинс. Нито подранява. Той пристига точно тогава, когато е искал."

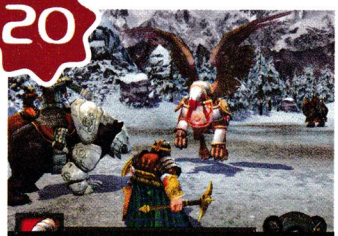
Гандалф, "Властелинът на пръстените"


FIFA Manager 07

48


Rayman: Raving Rabbids

36


HOMM V: Hammers of Fate

20

04 Editorial
В очакване на Burning Crusade...

06 Класация
Какво играем през декември?

08 Писма
Оттук насетне не просто ще се четем и обсъждаме, но и ще ви гледам назидателно

10 Новини
MMORPG по Fallout?

12 Feature Story
Какво ще играем през 2007-ма?

18 Preview
Supreme Commander

16 Hot Shots
Assassin's Creed

20 Review
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate **20**
Anno 1701 **22**
Warhammer: Mark of Chaos **24**
The Elder Scrolls IV: Oblivion – Knights of the Nine **26**
The Sims 2: Happy Holiday Stuff **28**
Guild Wars: Nightfall **30**
The History Channel: Civil War – A Nation Divided **32**
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-king **34**
Rayman: Raving Rabbids **36**
Crazy Frog Racer 2 **37**
Panzer Elite Action: Fields of Glory **38**
Eragon **40**
Snoopy vs. The Red Baron **42**
Agatha Christie: Murder on the Orient Express **44**
Bionicle Heroes **46**
Race: The WTCC Game **47**
FIFA Manager 07 **48**
Evidence: The Last Ritual **50**
Fritz10 **52**
The Mark **54**

58 Retro Zone
Wing Commander

56 Mods
Garry's Mod – Half-Life 2 **56**
DoomEd – Half-Life 2 **56**
Natural Environments за Elder Scrolls IV **57**

60 Strategy Guide
Gothic 3 – наръчник на младия герой

64 Cheats
Heroes V, Harlery-Davidson Motorcycles: Race to the Rally, Need for Speed: Carbon, K-1 World Grand Prix, Final Fantasy XII

66 Java Games
James Bond – Casino Royale
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Special Crime Unit: Blood on Campus
Domino Fever

68 PS Mania
Resistance: Fall of Man
Legend of Zelda: The Twilight Princess
K-1 World Grand Prix
Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally
Gears of War

74 Факти, факти...
Проект "Венеция" – от авторите на Kazaa и Skype

76 Hardware
GeForce 8800 **76**
Конфигурация на месеца **78**

79 Gadgets
Altec Lansing MX-5021 **79**
Fujitsu Siemens Pocket Loox T830 **80**
Logitech FreePulse wireless **80**
Prestigio DMA 301 **81**
Samsung NV10 **81**

82 Software
NOD32 **82**
Независимите разработчици на игри **87**
Best Free Soft **88**
Free Games **90**

83 Internet
Спадат ли платените даунлоуди на музика? **83**
My Foolery/idioti.avi – Наръчник за видеосподеляне **84**

Владимир Тодоров

В очакване на Burning Crusade...

...или поредната измамно спокойна Коледа в света на WoW

Елхите из Оригмар, Дранасус, Стормуинд и въобще – из всички по-важни кътчета на Азерот – са вече украсени. Ъндедите нахлузиха дядоморазовските шапчици и безгрижно дрънкат с мънички празнични звънчета, джуджетата се захванаха със снежните човеци, гномите работят усилено върху купчината подаръци, която ще оставят за всеки под зеленото дръвче, елфите започнаха да събират бисквитки за Дядо Коледа, а лампичките над аукционите замигаха весело в различни светлинки, защото коледният шопинг е в разгара си. Всичко изглежда толкова безгрижно...

Изгарящият поход обаче ще започне няколко седмици по-късно от желаното, тъй като Blizzard решиха да отложат излизането на The Burning Crusade за след празниците. За добро или лошо, Тъмният портал ще се отвори малко след замирането на коледната мания. Някои биха се учудили на тази тяхна постъпка, тъй като повечето компании бързат да пуснат игрите си – кои завършени, кои не – само и само, за да могат да грабнат парченце от новогодишния пай от продажби. Но защо им е притрябвало на Blizzard да се интересуват от подобни неща, когато имат над седем милиона активни играчи, разпръснати из своите десетки реалми? И не е ли по-добре подаръкът, който ни готвят, да е наистина хубав, а не недоклатен и бъгав, но изпляскан непременно под коледната елха...?

Въпреки всичко интересът към Burning Crusade назрява с всеки изминат час. Дори аз самият се плаша, че когато излезе през януари, няма да мога да му устоя, за пореден път ще трябва да се асоциализирам и да надяна паладинските си доспехи. Особено при положение, че една от основните промени, които експанжънът ще нанесе в цялостния геймплей, ме блазни твърде много. Вместо да се чудите как да съберете добра група от цели четиридесет човека, за да утрепете някой гигантски бос, сега ще ви трябват едва дваде-сет и пет въоръжени до зъби играчи. Някои дори ще могат да бъдат сритани и от петима. Така че може би идва краят на принудителното партньорство с натоварващи играчи-паразити. По-добра идея от това, здраве му кажи, тъй като трескавото търсене на подходящи хора за по-голям дънджеън можеше да ме откаже от игра и в най-ентусиазираните ми дни на WoW. Какво ще правим обаче, докато играта излезе? Ще трупаме злато като продаваме бисквитки, естествено! За да направите едно подобно хрупкаво и сладко нещо, ви трябва не по-малко от десет медени монети. По незнайно каква причина обаче миналата година се намираха хора, които да купуват пет бисквитки за едно, две или дори пет голд! Познавам хора, които направиха тридесет голд за пет часа от това, а други с по-добър търговски нюх – цели сто и петнадесет.

Ако имате късмет, тази Коледа може и на вас да ви се усмихне късметът с търговията на бисквитки. Иначе проверявайте редовно и под вашата елха. Токувиж някое гномче ви е оставило нещо интересно – я някоя епична жилетка, плетена от баба ви, я някой готини ръкавички, които ще ви дадат още критикъл рейтинг.

Весели празници!

> А ако не ви е чак толкова весело, защо не изпуснете малко пàра, трошейки вражески тикви в някой от бетълграундите? След като гаднярите от Blizzard нулираха рур-системата си, отново сме принудени да екстерминираме до умопобъркване противниковите отбори на ордата или алианса.

Вземи пръв от PLESIO!

Wii™

619,00 лв.

Цената е с включен ДДС

Ул. Ангел Кънчев 5; Тел.: 0800 18 200; Факс: 0800 18 300; www.plesio.bg

Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PLESIO

powered by Logitech

PC mania Top 10

КАКВО ИГРАЕТЕ - ДЕКЕМВРИ 2006

▲	1. Need for Speed: Cabon	16.97 %
—	2. World of WarCraft	13.74 %
▼	3. FIFA 07	11.01 %
—	4. WarCraft III	6.06 %
▲	5. Heroes V	5.56 %
▼	6. StarCraft BroodWar	5.25 %
▲	7. Lineage II 4.14 %	
▼	8. Counter-Strike	3.94 %
▲	9. Dark Messiah of M&M	3.54 %
▲	10. Splinter Cell: Double Agent	3.03 %

Когато Need for Speed има нова версия, геймърите спират да играят всичко друго. Това е закон в навиците им, който и през тази година беше потвърден. Невероятната Carbon-ова част от поредицата залепи малки и големи пред монитора, които след това с отмалели пръсти от каране даваха своя глас в подкрепа на любимия си компютърен рейсър. Отмалели са отдавна пръстите, очите и телата на всички World of WarCraft фенове, които обаче около Коледа са се отдръпнали леко от доскорошния безапелационен лидер. Причината може би е в The Burning Crusade, след чието излизане вероятно отново ще дойде хегемонията на Blizzard.

На трето място се подрежда FIFA 07, която много лесно отстъпи първото си място и го държа едва месец. Съдбата на футболните симулации е да бъдат обичани и захвърляни до появата на техния наследник. Надеждата, че нещо ще се промени радикално, е единствената подбуда хората да променят любимата си FIFA с нова. След като я поиграха, тя все още много им харесва, но мнозина вече се озъртат за нещо различно.

Нищо различно не трябва на почитателите на WarCraft III. Четвъртото място в чарта е комплимент за качествата на играта, която от догодина ще влезе в четвъртия си сезон. Blizzard имат обаче богат опит със създаването на вечни заглавия, които да удържат на ударите на времето. Красноречив пример за това е шестото място на Broodwar, който въпреки пенсията си по старост продължава да намира фенове и фенки.

Съвсем уютно се чувства Heroes V в средата на подреждането. Без да поставя гигантски акценти, верните му почитатели го поддържат редовно и не му дават да се хлъзне по плоскостта на обичайната посредственост, така типична за долните места в класацията за най-играни игри. Heroes V се справя значително по-успешно от предшественика си и очевидно покрива очакванията на феновете на поредицата по начин, който най-вероятно ще го остави в подреждането за още много месеци.

Седми е Lineage II. Този симпатичен онлайн проект все по-често среща трудности да покрие високите си амбиции за извършване на наградите в класацията на списание PC Mania. Така или иначе, това в никакъв случай не говори по някакъв начин за качествата на играта като такава. Осми е Counter-Strike, който отново някак е много актуален. Стражари и апаши – защо пък не?

Едва девето място отреждат геймърите на многообещаващия Dark Messiah of Might and Magic. Въпреки отличния му дизайн и измислена бойна система фентъзи екшънът все още търси голямата си популярност, а вероятно би могъл да я достигне и след коледните празници, когато геймърите биха имали нови компютри, готови да покрият сериозните му хардуерни изисквания. Десети е Splinter Cell: Double Agent.

Поредицата за агент Сам Фишър остава принципно неразбрана от българските геймъри, като новото продължение в сагата с борбата срещу тероризма не намира по-радостен отклик. Ако се обърнем назад, ще видим, че единствено бързите коли и красивите жени са били в главата на онези хора, които са търсели нова занимавка през декември. Нищо лошо – дори не е неочаквано...

Водят ли компютърните игри до насилие?

Попитахме ви дали смятате компютърните игри за стимул към насилие. Причината за това са зачестилите инциденти между деца, предизвикали за пореден път дискусията в обществото. Събралият 207 гласа отговор „Ще ви счупя врата за този въпрос" демонстрира чувството за хумор сред младите, но въпреки това и тяхната принципна изостреност и търсенето на физическа саморазправа при решаване на конфликти.

Все пак най-голяма част от вас са убедени, че седенето пред монитора не ги прави по-агресивни или груби. Немалка група заявяват и потвърждаващия отговор, вероятно съдещи по прояви, случващи се около тях в ежедневието им. Истината е, че насилието не се провокира от компютърните игри, а от социалната среда. Ако си решил да удариш, ще го направиш и без преди това да си играл цяла нощ...

Ние пък очакваме да играете денонощно през следващия месец и да намерите време, за да посетите www.pcmania.bg – мястото за хората, обичащи игрите.

ВОДЯТ ЛИ ИГРИТЕ ДО НАСИЛИЕ?

Не	49.63 %
Ще ви счупя врата за този въпрос	25.81 %
Да	18.20 %
Не знам	6.36 %

Следвайте съдбата на Драконовия ездач.

eragon

Легенда разказва за времена на дракони и Драконови ездачи, които пазят мира и благоденствието в Алагаезия.
Сега, в мрачните времена на властването на Галбаторикс, съдбата е избрала нов герой.
Легендата ще оживее за сетен път.

Комбинирайте силите на Бром и Муртаг по всяко време в режимите two-player, drop-in/drop-out, co-op.

Сражавайте се в ролята на Ерагон рамо до рамо или въседнали своят могъщ дракон.

Преодолявайте враговете чрез задълбочена бойна система, включваща захващания, комбота и унищожителни магически атаки.

PULSAR GAMES

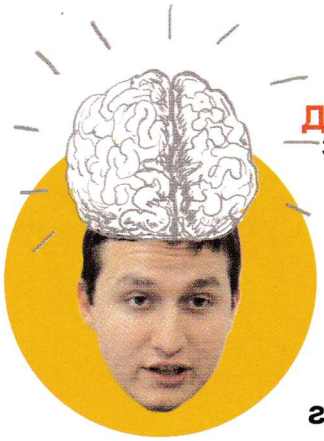
www.pulsar.bg

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ БУЛ. ЦАР БОРИС III 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 • УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51, ТЕЛ. (02) 983 2635
БУЛ. ДЖЕЙМС БАУЧЕР 83-85, ТЕЛ. (02) 868 4580 • МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 7174
УЛ. КОСТА ЛУЛЧЕВ 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816 • MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062
CGS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 2, ТЕЛ. (02) 964 31 03 • ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758 • **ВАРНА** УЛ. РАЙКО ЖИНЗИФОВ 14, ТЕЛ. (052) 601 202
ПЛОВДИВ УЛ. ЗАГРЕБ 2, ТЕЛ. (032) 260 400 • **БУРГАС** УЛ. ДУНАВ 13, ТЕЛ. (056) 831 117

SIERRA ПУЛСАР PC CD NINTENDO DS GAME BOY ADVANCE

Eragon ™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Eragon and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. PlayStation®, PS Family logo and PSP are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Game Boy Advance and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.



Добър ден, читатели на писмата! Това отляво с мозъка е моя милост. Оттук насетне не просто ще се четем и обсъждаме, но и ще ви гледам назидателно. Големият брат Сашо Бойчев няма да пропусне нито една ваша стъпка – крива или права. Принципно имайте доверие в трезвата ми преценка – в този брой ви предлагам да прочетете един тактико-технически бисер на Гелето алтавия. Много надарено момче както във физически, така и в ментален план. Пробвайте се и вие – големият брат не пропуска нито трепване от мозъчните ви гънки... *Сашо Бойчев*

Сок от мозък

Здравейте любимо мое списание!
Чета Ви от години, но чак сега реших да ви пиша. Няма да Ви критикувам, защото всичко в списанието ми харесва, няма и да Ви възхвалявам. Искам просто да си изкажа мнението по няколко въпроса :
1. Към геймърите: дечица златни, не се нервете на високите системни изисквания. В живота на всеки човек има върхове и падения. Аз самият съм ограничен откъм финансови ресурси. Минал съм през всички стадии – от 16-bit конзола (онези с жълтите касетки), през PC на 80 MHz, 16 MB RAM и 125 MB HDD (и то след като го ъпгрейднах – без майтап), през AMD Athlon 900 MHZ, 256 RAM (не DDR), 32 MB RIVA TNT M64 до сегашния ми – AMD Sempron 2800+, 2x512 MB DDR RAM и GF6500 на 256 MB. Ако не можете да си пуснете новите игри, играйте старите. Аз през по голямата част от живота си така правя. НЕ СЕ ОПИТВАЙТЕ ДА ПУСКАТЕ НАЙ-НОВИТЕ ИГРИ НА ВИСОКИ ДЕТАЙЛИ И РЕЗОЛЮЦИИ – разработчиците ги създават на видеокарти, които все още не се продават. Доказателство за това са най-вече шутърите – погледнете DooM 3, F.E.A.R., FAR CRY, QUAKE 4 а по-късно – Crysis и UT2007. На втория ми PC Max Payne 1 не вървеше с включен antialiasing-PC 2 пъти по-яко от необходимото за играта. На сегашния на 1024x768 с AA върви много по зле, отколкото на 1280x1024 без AA – всички помните, колко е стара играта!
2. По отношение на насилието в училище – Свилен Енев е велик – абсолютно е прав!
P.S. Ако отворите read-me-то на F.E.A.R., ще прочетете: "Ако не ви върви, се ъпгрейднете" – браво бе, кретени, тоя хардуер да не расте по дърветата?
Не'ам думи.
Желая на всички здраве и да се радват на игрите, пък били те и малко по-стари.
Божидар Руменов

Мъдростта ти е присъща, Божидаре. Все така и ще стигнеш далеч, вярвай ми.

Бурята на чашата с вода

Здравейте,
днес си купих новия брой на PC Mania и съдейки по невероятната корица, реших, че това ще е най-доброто четиво, на което съм попадал, откакто завърших "Чудовищна команда" от Тери Пратчет. Веднага се насочих към статиите, които най-много ме вълнуват (а именно тези за Gothic 3, Neverwinter Nights 2, Need For Speed: Carbon, Medieval 2: Total War).
Първо попаднах на статията за NWN2 и щях да получа инфаркт, като видях оценката ѝ!
Но си казах "Добре де... играта действително има някои проблеми... Предполагам, че оценка 5 може да се преглътне някакси" и продължих да чета.
Следващата дестинация беше Готик 3. "Е, това вече е възмутително!" си казах аз и реших да ви пиша! Как може да оцените тези две игри с 5.0 и 4.5!? За справка – кошмарния Обливиън беше оценен с 6.0, отвратителния Titan's Quest – с 5.0, а умопомрачително тъпия Dark Messiah получи 5.5!
Това да не е някаква тъпа шега!? Първи април още е далеч! Как може да дадете на Обливиън 6.0!? За какво? За обидно краткото story ли? Или може би заради това, че персонажите са кухи и незапомнящи се? Да не би да е за невероятната атмосфера, подобна на тази в minesweeper? Или пък за official plugin-те, които добавят неща, които би трябвало да са в играта още от началото, но за които Бетезда искат още пари? Или за безсмислените скилове (като този за отваряне на ключалки или тези за разговор)? Всичко, което Обливиън има, е една графика! NWN2 от, своя страна, има невероятна история (вярно с доста тъп край), убийствена атмосфера, страхотни персонажи напомнящи за тези от Балдър'с Гейт и Плейнскейп Тормент, прекрасната Д&Д система... Единственият ѝ проблем са дребните бъгове и не дотам перфектната графика (която си е доста добра все пак). А какво да кажем за петицата на Titan's Quest и четворката и половина на Готик 3? Готик има страхотна история, не лошо направени персонажи, прекрасна атмосфера, необятен и жив свят, уникална система за развитие на героя и адски добра графика. Има само два проблема – доста бъгове и недотам изпипана бойна система
А куеста на титана има откровено грозна графика, плоска история (не знаех, че е възможно да се напише нещо толкова тъпо, базирано на гръцката митология), никаква атмосфера и гаранция за тендовагинит (в случай че не го получите, връщаме парите). Абе накратко – Диабло клонинг... и то от скапаните.
За мрачния месия няма дори да говоря... също като Обливиън е срам за страхотната поредица, към която принадлежи. И също като Обливиън трудно може да се причисли към РПГ жанра.
Да Обливиън и Dark Messiah са приятни 3D екшъни, а Titan's Quest е не толкова лош представител на хак&слаш жанра, но те са с претенции за РПГ! Значи трябва да оценявате РПГ-то в тях, а то е на отчайващо ниско ниво... много по-ниско от това в NWN2 и Gothic 3.
Наясно съм, че няма да ми публикувате писмото, но се надявам поне да отделите време да го прочетете и в бъдеще да не пишете глупости.
П. П.
Нямам търпение да видя пълния редизайн на списанието другия месец
Zlorfen (Николай)

Ники, опасявам се, че ти никога не би бил щастлив с оценките, които ние или някое друго списание дава на игрите. Защото явно си воден от принципа: "Това 5,50 нас вкъщи не ни задоволява" и гониш ултимативното съвършенство. Честно казано, то не съществува, приятелю.

Те са сред нас

Абе чудни хора сте вие – екипът на PC Mania. Имате ли някъде сграда, където работите или нещо подобно, щото да си играеш по цял ден на супер комп, не ти трябва работно място. Не че е моя работа, ама вие май само си разпределяте игрите и айде вкъщи на компа, дето ми го дадоха от работата. Не че е лошо, аз даже бих го правил без да ми плащат. Направо ви завиждам.
Какво образование имате вие, за

да работите точно това. Да знам какво да уча, може пък да ми излезе късмета.
Сега сигурно си мислите "тоя пак ни оплюва". Не, даже ви хваля. Тъй че ако греша за работата ви – имейла ми го пише.
P.S. Превъртях Marc Ecko's Getting Up без чийтове и няма go-pu featuring на Notorious B.I.G.!!! Proof a.k.a D12

Не сме чудни, а най-обикновени. Истинската ни красота е вътрешна, поради което съдбата ни е надарила и с късмета да бъдем твоята пътеводна светлина – сиреч да разпорваме по шефовете игри и да пишем за тях. Имаме си сграда, даже две. Не я наричаме работно място, защото това би означавало да я принизим до обикновена канцелария. Тя е нашата Редакция, светая-светих на геймърството в страната. Препоръчителното образование, за да станеш така непосилно як като нас, е училището на живота – така че нека кажем, че работим точно това, защото така ни харесва.

Геле шампион

Здравейте, PC Mania и PC маниаци. Направо към проблема. Проблемът ми е към неразбиращите от футбол фенове на поредицата FIFA и техните критики. Сега ще защитя EA и ще кажа, че по-добър футболен симулатор не е излизал НИКОГА. Разберете го. Ще обясня и защо. Не разбирам защо масово хората викат: „Ми аз предпочитам FIFA 06, тя тая 07 е пълна глупост". Да ама не. И какво искате да ми кажете – че старата фифа, на която всеки шут на футболист е насочен към вратата, колкото и лошо да е овладял топката, и старата фифа, на която вратаря на 7-метрова врата се разтяга като котка и ми спасява воле от дузпата е по-добра от фифа 07??? Я моля ви се, стига. Просто престанете. Разберете, не може всеки шут на футболист да е точен. Просто не може. Та това най-великите не са го можели! И какви са тези изказвания от ноемврийския брой "вратарят някои смешни положения не спасява, а иначе супер трудни бомби спасява"? За момент си представете, че вие сте 1.80 и пазите на 7 метра врата. Отстрани скандират 10 000 фена и гледат всяко твое движение. Разберете, на 7 метрова врата масово силните удари влизат. Просто защото не можеш да имаш скок 4 метра и да се разтегнеш като пружина. В пазенето истината е късмет. Късмет и рефлекс. Знаете ли как се пазят силните удари – както дузпите. А знаете ли как се пазят дузпите – избираш си ъгъл и скачаш. Просто скачаш. Защото топката ще профучи с над 100 километра в час и вие докато видите към кой ъгъл лети, тя вече ще е във вратата. Същото е и в силните удари – избиращ посока и се хвърляш, като имаш съвсем малко време да видиш топката горе-долу надясно ли или наляво лети. И играта си е много добра – всичко е направено добре – и топката се върти, и всичко е наред. Просто като видя такива изказвания "фифата е мноооооу умриела, брато", подивявам. Искам и да обърна внимание на друг коментар – на един човек, който тегли игрицата безплатно и не ѝ се радва. Абе пич, ти осъзнаваш ли колко пари спестяваш? И знаеш ли, че като ти дадат геймка безплатно, не да ѝ се кефиш, а да литнеш трябва. Знаеш ли, на теб трябваше фифа 98 да ти дадат, на която пише фифа 07. И да почнеш да си плащаш. Тогава ще оцениш играта. Когато си плащаш за нея. Айде стига толкова от мен. Заболяха ме пръстите от дрънкане на клавишите. Надявам се да ми публикувате писмото, за да разберат критиците, че фифа 07 е наистина добра игра.
Айде чао от мен.
Ваш фен,
Ангел Римпев

Геле, твоето мнение е учудващо експертно. Трениращ ли след училище в юношеската гарнитура на некой от големите отбори? Ако ти писне футбола като такъв, бих те посъветвал да си пробваш късмета на работа в EA Sports – като технически експерт за съвършенството на физическия виртуален модел...

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.

- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството

- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

BRAND NEW

Sega ще "излюпят" нови пришълци

Sega възнамеряват да издадат поредица от игри за конзоли (и вероятно PC), посветени на културата поредица за добрите стари пришълци, които имаха гадния навик да се раждат от гръдния кош на жертвите си, разкъсвайки ги. Първата ще излезе най-рано през 2008-ма или 2009-та и няма да има нищо общо с Aliens vs. Predator, нито пък ще следва стриктно сюжетната линия на който и да е от четирите филма по темата. От Sega обаче заявиха, че в момента преговарят за евентуалното участие на Сигърни Уийвър и Ланс Хенриксън в проекта. С бъдещите игри компанията се надява да изведе лиценза за пришълците до нови висини и да предостави на играчите едно напълно различно изживяване, което ще почерпи вдъхновение от богатата предистория, върху която са създадени културовите научнофантастични филми. Жанровете, в които ще се подвизават геймърите, са шутър от първо лице и ролева игра. В долната част на малкия сайт (www.sega.com/aliens/), който се появи малко след анонса, фигурираха имената на Gearbox Software и Obsidian Entertainment – разработчици, които пасват перфектно на двата жанра. Впоследствие обаче логата им бяха премахнати. Дали това са двете компании, които ще се заемат с излюпването на новите пришълци?

От авторите на Кънтъра

Valve и Turtle Rock Studios (създателите на Counter-Strike: Source и Condition Zero) обявиха разработката на Left 4 Dead – кооперативен мултиплейър шутър, който ще се захранва от Source енджина, познат ни от Half-Life 2. Той би трябвало да излезе за PC през идната година и да промени представата ни за този тип игри. Засега обаче все още няма каквито и да било конкретни детайли за неговия геймплей, освен че изкуственият интелект ще се основава на версия 2.0 на AI технологията, разработена от Turtle Rock Studios.

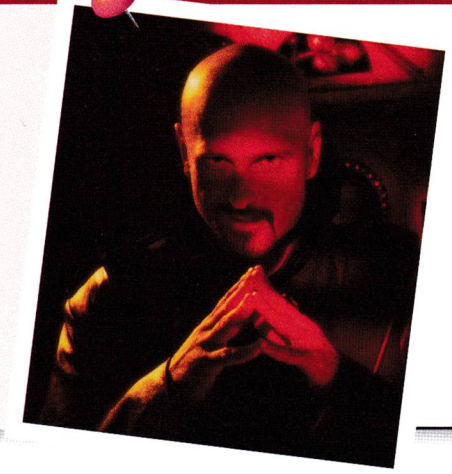
Анонс на Galactic Command

3000AD и Дерек Смарт най-накрая са се захванали със създаването на нещо различно от поредицата Battlecruiser/Universal Combat. Новият проект на компанията се казва Galactic Command и отново ще ни пренесе в космоса. Според авторите това ще представлява Freespace-подобна екшън геймка, която ще види бял свят за PC и Xbox 360.

RUMORS

Точна дата за C&C 3?

На сайта на GameStop вече можем да си поръчаме колекционерското издание на Command & Conquer 3: Tiberium Wars – дългоочакваното продължение на една легендарна поредица стратегии в реално време. Според тях то би трябвало да излезе на 27 март 2007-ма, но доколко това е достоверен срок, тепърва ни предстои да разберем, тъй като от Electronic Arts все още не са потвърдили нищо.



MMORPG по Fallout?

Мислехме, че Interplay са мъртви, но в нета се разнесоха някои доста сериозни слухове, че през 2010 благодарение именно на тях ще можем да играем на първото MMORPG, създадено по постядрения свят на Fallout. Неговият бюджет би трябвало да надхвърли 72 милиона долара и няма да има нищо общо със заглавието, което в момента Bethesda разработ по темата.

TO BE CONTINUE

Симс безкрай

The Sims 2: Seasons е поредният експанжън за една от най-продаваните поредици игри въобще, който, както си личи заглавието, ще фокусира вниманието си върху смяната на сезоните. Заздравете семейните връзки през зимата, позволете на романса да разцъфти през пролетта, задълбочете отношенията с приятелите си през лятото и направете шеметна кариера през есента. Вашите симсчета ще могат да практикуват нови професии и да овладяват допълнителни таланти през годината, но внимавайте да не настинат или изгорят от слънцето. Облечете ги както трябва или се подгответе за последствията.

GRAW 2 на хоризонта

Малко след информацията за забавянето на Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 се появи и официален анонс по темата. Тази най-нова тактическа игра на Red Storm Studios би трябвало да излезе през пролетта на идната година за PC, Xbox 360, PlayStation 3 и PlayStation Portable. Действието във втората част ще се развива през 2014. Въстанически сили довеждат Мексико до гражданска война, която се превръща в огромна заплаха за Съединените щати. Скот Мичъл и неговите "призраци" обаче са отново на линия – те са изпратени на границата, за да неутрализират проблема. GRAW 2 би трябвало да предложи усъвършенстван изкуствен интелект, подобрена Cross-Com система и повече видове военна поддръжка.

Jagged Alliance 3

Akella оповестиха намеренията си да съживят поредицата Jagged Alliance чрез нейната трета част – проект, който през годините се обсъждаше многократно и в най-различни форми. Руснаците ще си партнират със Strategy First и F3games. Можем да очакваме напълно триизмерен енджин, над 20 нелинейни мисии и завръщането на познатата ни от първите две игри система за развитие и управление на героите.

MIXED

Америка легализира abandonware

U.S. Copyright Office са въвели нови правила, влезли в сила на 26 ноември, които позволяват свободното използване на т.нар. abandonware софтуер – т.е. такъв, който вече не се продава от авторите му (под формата, в която е бил пуснат на пазара). Това означава например, че вече може съвсем законно да емулирате класически аркадни игри на своя телефон (стига да е достатъчно добър) чрез MAME. А свалянето и джиткането на DOS геймки от типа на Dune и Elite от сайтове като Abandonia вече няма да бъде дори формално незаконно.

Тесла за Sam Suede

Ал Лов – създателят на прословутата приключенска поредица Leisure Suit Larry – затвори вратите на своето геймстудио iBase Games и прекрати разработката на следващия си проект – Sam Suede: Undercover. Според него разходите, свързани със създаването на геймка за конзоли от следващо поколение, са се оказали по-високи от очакваното. Освен това той е осъзнал, че неговата екшън-приключенска игра едва ли ще натрупа достатъчно големи приходи, ако излезе единствено за PC.

Без PC версия на Gears of War... засега

Microsoft Game Studios разсеяха слуховете, че култовият шутър от трето лице на Epic Games, наречен Gears of War и разработен ексклузивно за Xbox 360, ще излезе през идните коледни празници и за PC. Засега компанията не планира издаването му за която и да е друга платформа, което е жалко, защото това е една наистина уникална геймка, получила изключително положителни отзиви. Бъдете сигурни, че ще ви държим в течение, ако има някакво развитие по въпроса.

ВЪЗХОД И ПАДЕНИЕ

За бъдещето на EA

Евън Уилсън, анализатор от Pacific Crest Securities, определи Electronic Arts като компания, която малко по малко загубва своя блясък. Той се позовава на обстоятелството, че напоследък някои от нейните ключови поредици получават все по-ниски оценки от критиците. Въпреки всичко Уилсън е оптимистично настроен относно бъдещето на EA. Но според него неочаквано високите разходи по разработките на дадени заглавия, постоянно нарастващият брой на разработчиците, които се трудят за тях, и множеството безлични игри определено са повлияли отрицателно на креативния процес в компанията-гигант.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

WoW: The Burning Crusade	Vivendi/Blizzard Entertainment
Age of Conan	Funcom
Heart of Empire: Rome	Paradox Interactive
Sam & Max Episode 3	Telltale Games
Bus Driver	SCS Software
Europa Universalis III	Paradox Interactive
Alien Shooter 2	CDV

Пламен Димитров

Да планираме отрано парите за ъпгрейд

Какво ще играем през 2007-ма?

WoW Burning Crusade

Ето, че отмина още една година, изпълнена с доволно количество геймърски предизвикателства. 2006-та определено беше богата на стойностни заглавия и имахме предостатъчно опции как точно да си прекараме свободното от по-важни дейности време. Гледам кориците на списанията от последните дванадесет месеца и те ме подсещат, че това беше годината на игри като Oblivion, Heroes V, Battlefield 2142, епизодите на SiN и Half-Life 2, пороят от пачове за World of WarCraft и още десетки, стотици други стойностни неща от света на джитките. Гледам всичко това и се радвам. За мен то е признак, че гейминдустрията не се е превърнала само в сбирщина от ламтящи за пари бюрократи, а наистина твори и качествени произведения.

Но да не се обръщаме назад! Новата 2007 година тропа на вратата, пръскаща се по шевовете от обещаващи хитови проекти. Като гледам какво ни чака, направо не знам кога ще ни остава време да спим, камо ли за нещо друго. Ето някои от най-обещаващите джитки, които най-вероятно ще станат причина за неприятно много пропуснати срещи, учебни часове, лекции или крайни срокове в работата. Но да не ни пука. Благодарско на пичовете от форума на www.pcmania.bg за помощта при съставянето на списъка.

World of WarCraft: The Burning Crusade

http://wow-europe.com/en/burningcrusade

Продължението на най-популярното масово мултиплейър онлайн RPG на пазара (дали е най-доброто, е въпрос на доста обширна и разпалена дискусия) ще ни сполети съвсем скоро – официалната дата на излизане е 16 януари. Много се изписа за WoW, включително доста неласкави коментари, но съм напълно убеден, че едно не може да се отрече – Blizzard определено знаят как да правят игри, които да те грабват. Щом отрочето им не ни пуска да напуснем света му вече две години, значи определено си заслужава и парите, и месечните такси.

Едва ли има геймър, който да се интересува от джитката и който да не знае какво включва експанжънът, а именно: две нови раси (кървави елфи и дренаи), още десет нива за развитие на героите ни до 70-то, десетки нови магии и таланти за персонажите, пренасяне на действието в родния свят на орките – Outland, стотици часове разкриване на новите територии, много нови инстанции и елитни босове, от които да вземаме още по-блестящи, разноцветни, мигащи и дрънкащи брони и оръжия (някои от които достигат до ръба на добрия вкус, Blizzard наистина трябва да озаптят дизайнерите си, които обичат от време на време да прекаляват с розовото и виолетовото по доспехите), летящи ездитни животни, арени и хиляди, хиляди куестове.

Преди дни беше пуснат пач 2.0.1 за съществуващия вариант на WoW, който подготви играта за предстоящия Пламтящ Поход, и който ни даде най-обща представа какво да очакваме в продължението. В този пач беше включено почти всичко, например новите таланти, но таванът на нивата си остана 60 , моделите на новите раси игрови раси все още могат да се видят само под формата на NPC-та, а при опит да влезете в някоя нова зона (например стартовата земя на Кървавите елфи) играта дискретно ви уведомява, че за целта трябва да имате инсталиран експанд. Няма проблеми, лично аз вече съм си го предплатил.

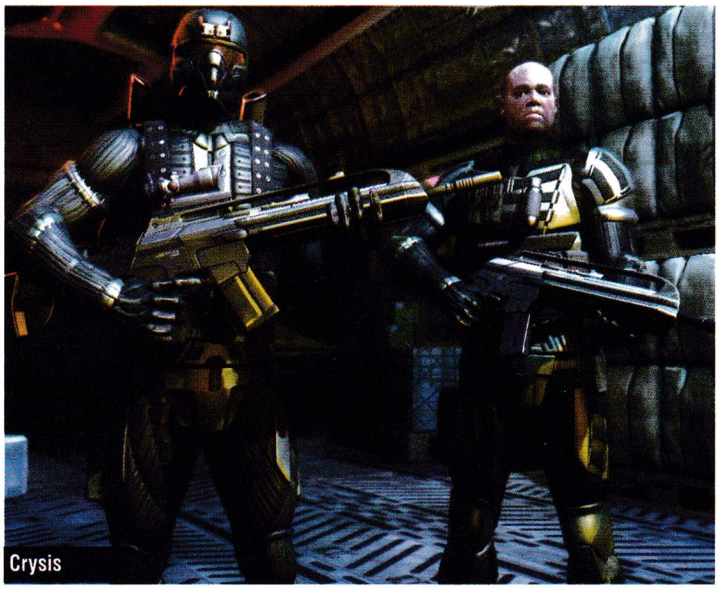
Crysis

http://www.crysis-game.com

Най-красивата игра на E3 2006, морален наследник на Far Cry, макар двете да нямат нищо общо помежду си като история. Разработчиците ѝ от Crytek вече доказаха, че могат да правят убийствени графични платформи, сега само им остава да намерят и правилните геймплейни формули и ще уцелят десетката. Мисля, че не само могат, но и ще го постигнат с Crysis.

В играта става въпрос за прочутата американска слабост да си врат носа на всякъде и невероятния им късмет всички извънземни нашествия да се случват именно на тях. След като близо до Северна Корея се разбива мистериозен метеорит, на Чичо Сам отвътре му идва да провери за какво става въпрос. Впоследствие се оказва, че комунистите далеч не са най-големият проблем на свободния свят - от метеорита излиза извънземен кораб, който замразява острова, където се е приземил. Останалото ще разберем, когато Crysis най-накрая види бял свят някъде през 2007.

Assassin's Creed


Crysis

Hellgate: London

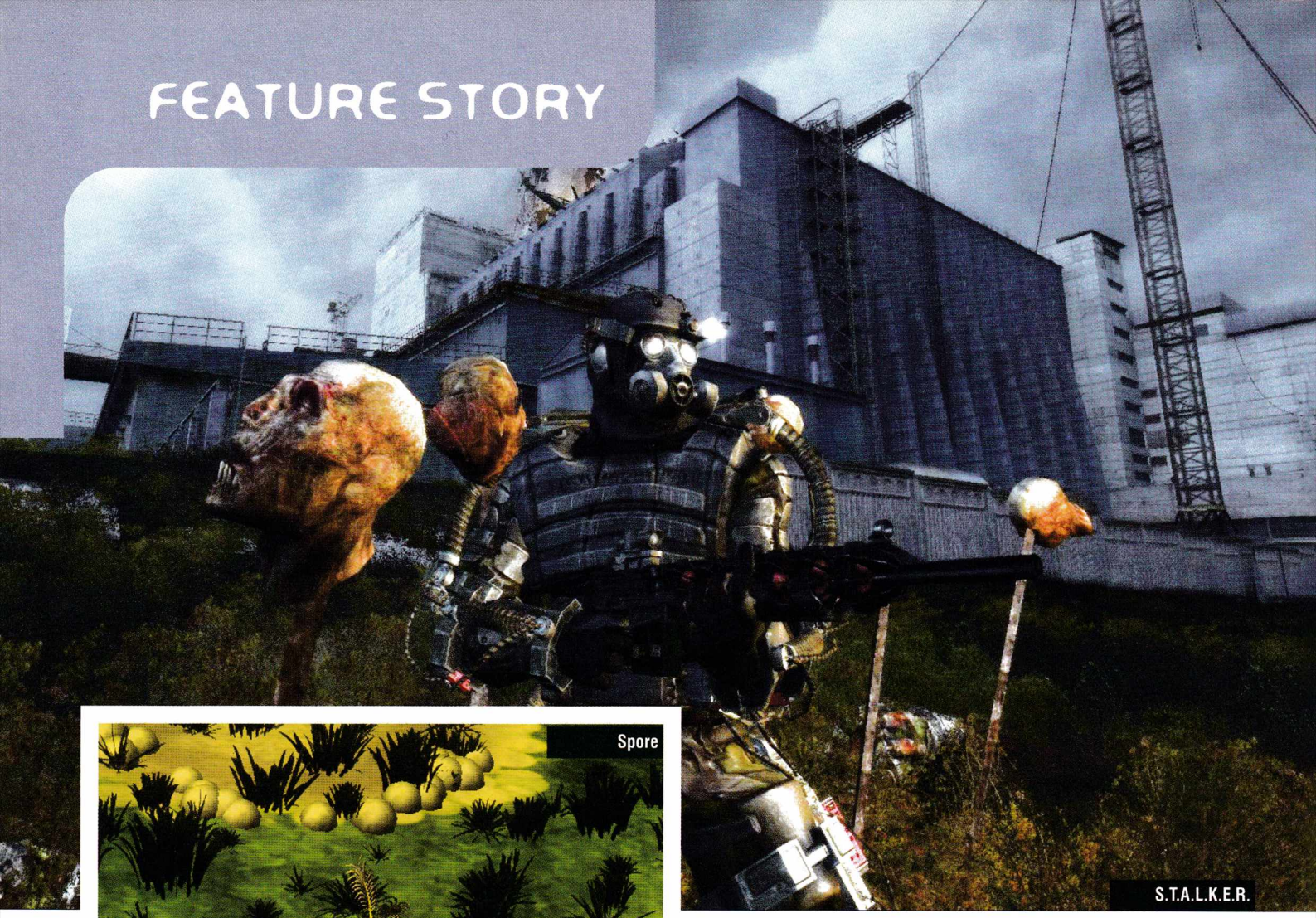
Не знам за вас, но лично на мен идеята за тропически остров, превърнат в ледена пустиня ми се струва адски добро попадение. А да не забравяме и обещанията за бой при нулева гравитация, както и невероятната графика, използваща всички възможности на DirectX 10. Отсега усещам болката, която ще почувствам, когато се разделям с поредните пари за ъпгрейд, но какво да се прави.

Assassin's Creed

http://assassinscreed.uk.ubi.com
Всичко, което се знае около тази игра е че версия за PC ще има, евентуално някъде в бъдещето. Засега просто е ясно, че заглавието няма да е PS3 exclusive, но приблизителна дата за точното му излизане и за компютър няма. Знаем, че отдавна сме заложници на конзолите.
"Всичко е позволено" – това е кредото на убиеца. С правилната нагласа няма нищо невъзможно. Поемате ролята на Алтаир, наемен убиец, изпратен в Йерусалим през 1191 г., времето на Третия кръстоносен поход. Целта му е да намали напрежението в Светите земи, като дискретно затвори устата на важни фигури и от двете враждуващи страни (кръстоносците и сарацините). Скоро обаче се оказва замесен в нещо много по-дълбоко и мътно...
Играта се разработва от авторите на Prince of Persia и Splinter Cell, така че ни очаква един наистина качествен стелт екшън. Може да хвърлите едно око на визията ѝ в рубриката Hot Shots.

Hellgate: London

http://www.hellgatelondon.com
FPS Diablo в бъдещето – няколко думи, които доскоро не бих посмял да използвам в едно изречение. Но ето че нещо подобно се задава на хоризонта и то разработвано не от кого да е, а от някои от авторите на Diablo, начело с Бил Роупър. Те напуснаха Blizzard North през 2003 г., за да основат собствена компания. И както вече разбрахме, първият им проект е повече от амбициозен.
През 2038 г, Лондон е в руини. Разрушен е заради невежеството и нежеланието на жителите му да приемат съществуването на демони, а когато злите свръхестествени същества нахлуват в нашия свят, вече е твърде късно. Конвенционалните човешки армии са безполезни срещу новия тип заплаха. Тамплиерите, древните защитници на Земята от Адските орди, са едни от малкото, които са в състояние да окажат ня-



Spore

S.T.A.L.K.E.R.

каква съпротива. Решени да спасят колкото се може повече хора, те се барикадират в подземията на заличения от инвазията британски град, чакайки удобен момент да излязат, за да го освободят от силите на злото, а след него – и целия свят. В играта можете да избирате между няколко класа герои и ще разполагате с огромен арсенал, с чиято помощ да се разправяте с противниците си. Развръзката се очаква да бъде много интересна и най-вероятно ще е точно такава, предвид огромния опит на авторите.

Spore

http://www.spore.com

Като се замисля, едва ли някога съм попадал на по-необикновена игра. И няма как да е иначе всъщност, защото Spore се разработва от самия автор на "Дързост и Красота", така де, геймърската му версия The Sims – Уил Райт (много величия се насъбраха в тази статия...). Идеята на Уил явно е да направи игра, обхващаща Всичко, с множеството подробности на определението Всичко. Вие сте Ръката на Еволюцията, Движещата сила, или ако предпочитате – Бог. Започвате като си създавате малко същество от капка протоплазма, усъвършенствате го, намирате му партньор(ка), изграждате му племе и му строите град, карате го да се занимава с наука и евентуално накрая го пращате в Космоса да си търси нови придобивки. Сами разбирате, че оригиналността на това заглавие е огромна, а възможностите за преиграване – безкрайни. Ако някога сте се питали дали човек може да се превърне в маймуна от много работа, тази игра ще ви даде възможност да експериментирате в тази насока.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

http://www.stalker-game.com

S.T.A.L.K.E.R. е поредният сериозен опит на компания от Изтока, този път – украинска, да предложи на пазара напълно конкурентно заглавие, което дори превъзхожда западните си съперници. Геймката не следва историческите събития от най-трагичния цивилен ядрен инцидент в историята, а взема митовете, създадени около него и ги поставя в научно-фантастична атмосфера. В играта вие сте Сталкер – тежковъоръжен събирач на ценни артефакти от Зоната, обграждаща бившата атомна електроцентрала. А в Зоната наистина се случват интересни неща...

С впечатляващата система за изкуствен интелект A-Life, която може да управлява до 1000 NPC-та в даден район, и солидните си възможности за игра в мултиплейър, а да не споменаваме размазващата атмосфера на изоставените градчета в близост до АЕЦ-а, S.T.A.L.K.E.R. сериозно се е запътила към пиедестала на всенародното признание. Стискам палци на украинските другари! Джитката би трябвало да излезе през март, но да не избързваме, защото беше многократно отлагана.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

http://www.ea.com/commandandconquer

Само едно не ми е ясно: защо EA затвориха Westwood, преди да дочакаме Третата война за тиберия? Но не искам да се отнасям в носталгични отклонения, че ще стане дълга и широка. Важното е, че C&C: Tiberium Wars вече чука на вратата и

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

ако не стане някоя беля, ще бъде на харддисковете ни през март догодина. GDI и NOD отново са се хванали за гушите, Земята е разделена на зони с различна степен на опасност заради разпространението на тиберия, а по всичко личи, че в купона ще се намеси и трета фракция, вероятно извънземна. Ще може ли Кейн да укроти егото си на полубог, за да се съюзи със старите си врагове в името на една по-висша кауза? Лично аз се съмнявам, но ще почакаме и ще видим какво са ни подготвили авторите на играта. Надявам се, че тя ще бъде едно наистина достойно продължение на поредицата C&C, иначе любовта ми към EA съвсем ще угасне.

Half-Life 2: Episode Two

http://ep2.half-life2.com

След като от Valve обявиха в интервю, че гледат на "епизодите" на практика като на Half-Life 3, не ни остава нищо друго, освен да чакаме с нетърпение следващата част от трилогията, където действието ще се развива в околностите на разрушения в Episode One Сити 17. Ще се разхождаме по доста нови локации, качествено различни от соцблоковете, с които бяхме свикнали, очакват ни и няколко нови оръжия. Този епизод струва ми се е най-известен с това, че в него най-накрая някой от "добрите" ще умре. Не ми се вярва това да е Аликс, както предполагат някои фенове, според мен ще затрият някой от по-маловажните персонажи, но хей, какво ли знам аз? Дано отново да има включени коментари, които бяха доста интересни в първата част от епизодите, както и дано е увеличено времето за превъртане, защото не ми се иска да се окаже, че сме проспали Half-Life 3.

StarCraft 2, Diablo 3, C&C: Red Alert 3, Duke Nukem Forever...

Защо не? Чакахме толкова дълго, може би 2007 ще ни донесе поне някаква информация по отношение съдбата на тези игри. Лично аз не губя надежда и ще продължавам да ги чакам, като междувременно добавям и горните осем в графата "трябва да се изиграят". А на вас пожелавам повече поводи за радост и то не само около игрите. Весели празници и много успехи през новата година!

Half-Life 2: Episode Two

Жанр: **Екшън**
Издател: **Ubisoft**
assassinscreed.uk.ubi.com
Излиза: **2007**
Платформа: **PC, PS3, Xbox 360**
Мултиплейър: **Не**

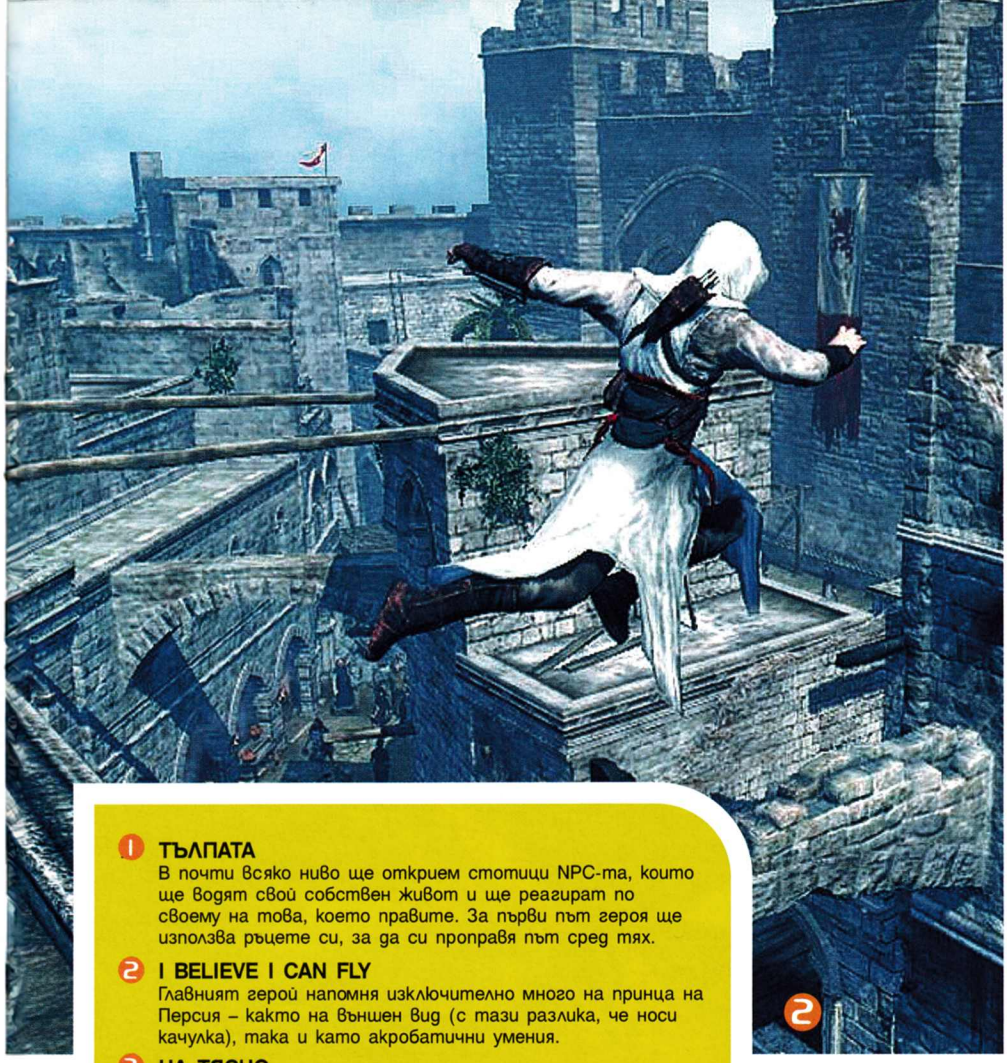
HOT SHOTS

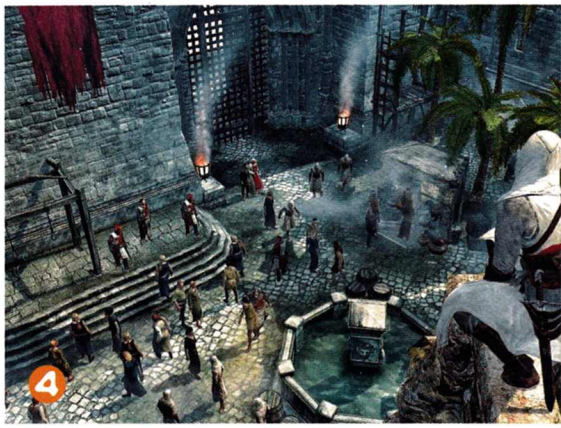
Владимир Тодоров

Принц в нови одежди или средновековен вариант на Агент 47

Assassin's Creed

Запознайте се с Assassin's Creed – най-новия шедьовър в екшън-приключенския жанр, поднесен от авторите на Prince of Persia: The Sands of Time. Една от най-очакваните игри на 2007-ма. Тя ще ни върне към Средновековието и ще ни превърне от отчаян и обезверял принц, воюващ с Пясъците на времето, в най-добрия наемен убиец, съществувал по времето на Третия кръстоносен поход. Това би трябвало да бъде първата част от една нова трилогия, чийто главен герой ще се казва Алтаир (на арабски "Летящия орел").





1 ТЪЛПАТА
В почти всяко ниво ще открием стотици NPC-та, които ще водят свой собствен живот и ще реагират по своему на това, което правите. За първи път героя ще използва ръцете си, за да си проправя път сред тях.

2 I BELIEVE I CAN FLY
Главният герой напомня изключително много на принца на Персия – както на външен вид (с тази разлика, че носи качулка), така и като акробатични умения.

3 НА ТЯСНО
Алтаир е притиснат, така че ще трябва да се бие. Бойната система е доста реалистична – не може да понесете стотици удари по главата. Един е достатъчен да ви свали. Затова защитната позиция е най-добра – издебнете врага, когато се открие и нанесете перфектния удар.

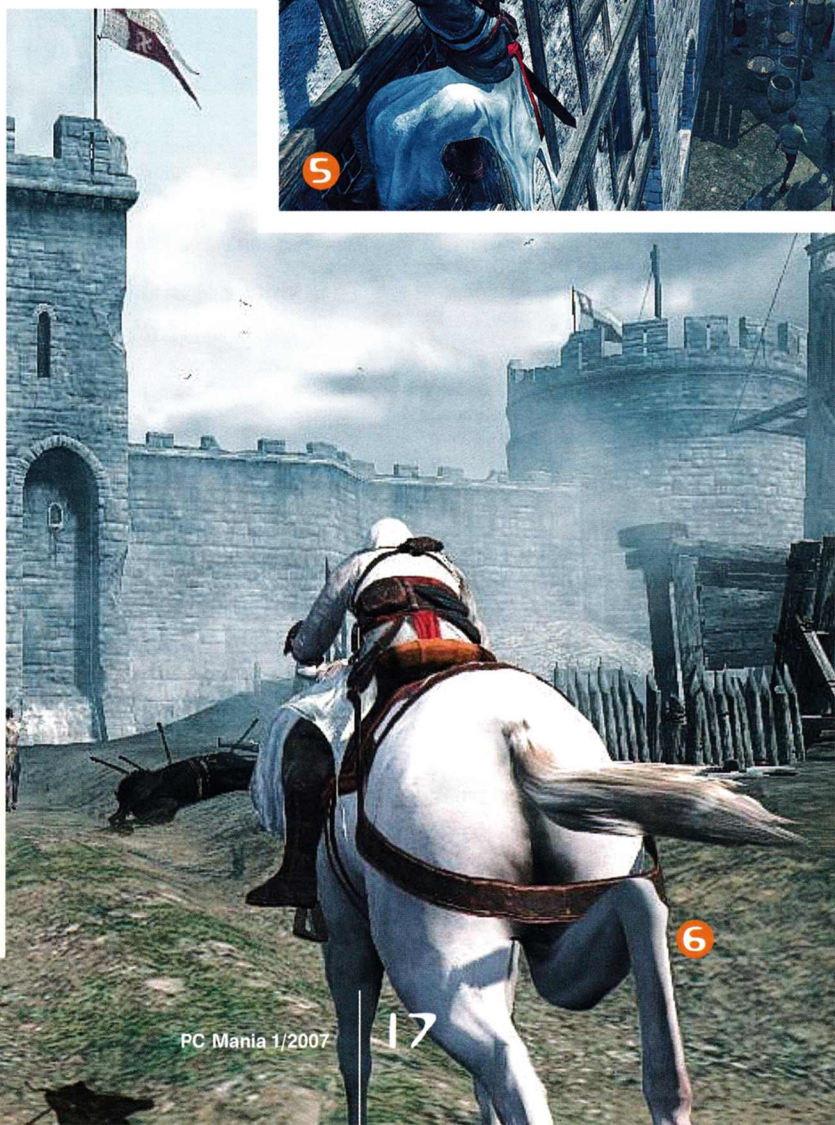
4 В ТЪРСЕНЕ НА ЦЕЛТА
Алтаир може да използва интуицията си, за да открие жертвата си. А сега тя се намира точно до бесилките – онзи тип в средата.

5 ПЪЛНА СВОБОДА
Авторите са се повлияли сериозно от феномена паркур. Благодарение на него играчът ще притежава пълен контрол над заобикалящата го среда, няма предначертан път, по който трябва да минете. На практика ще може отидете навсякъде, но катеренето привлича вниманието на тълпата.

6 ДИЙ КОНЧЕ, ДИЙ
Алтир язди устремено към град Ейкър, създаден въз основа на исторически документи от периода на Третия кръстоносен поход. Там се намира една от деветте му цели – реални личности, отговорни за походите и страданието на хората.

7 СОЦИАЛЕН СТЕЛТ
Не е нужно да сте скрити в сенките, за да останете незабелязани. Просто вършете неща, които са социално приемливи. Монасите дължат услуга на Алтаир. В предните мисии той им е помогнал и сега те ще му позволят да се смеси с тях и да доближи целта си, без да привлича твърде много внимание.

8 ПОКУШЕНИЕТО
След подобна дързост избухва пълен хаос. Сега ще трябва да избягате колкото се може по-бързо. Тълпата този път ще се превърне в динамично препятствие – ако тичате срещу някого с все сила и се блъснете, може съвсем спокойно да се свлечете на земята от ударната сила.



Жанр: **Стратегия**
Издател: **THQ / Gas Powered Games**
supremecommander.com
Платформа: **PC**
Излиза: **начало 2007 г.**

Асен Георгиев

Съвсем скоро съдбата на Галактиката ще бъде във ваши ръце

Supreme Commander

Въздушно нападение

Шестокракият звяр не се спира пред нищо

След броени дни всички ние ще се превърнем в част от голямото евросемейство – това безспорно е радостна новина. През 2007-ма година обаче ще се случи и едно друго, почти толкова значимо събитие, съсредоточено основно в пределите на геймърските среди – става въпрос за появата на реално-времевата стратегия от ново поколение, наречена Supreme Commander. Играта, разработвана от Gas Powered Games, която по думите на нейните създатели можем да очакваме в близките месеци „ще промени стратегическия жанр завинаги". Това са словата на самия Крис Тейлър (човекът, отговорен за появата на заглавия от калибъра на Total Annihilated и Dungeon Siege), който е в основата на екипа, разработващ заглавието.
Според обилната информация, плъзнала в интернет, се очертава Supreme Commander да е най-мащабният проект, с който се е захващал амбициозният и несъмнено талантлив дизайнер. Определено на база на видяното до момента мога да заявя, че бъдещата стратегия на Gas Powered Games изглежда изключително добре и със сигурност ще е едно от най-силните заглавия през годината.

Галактически мащаби

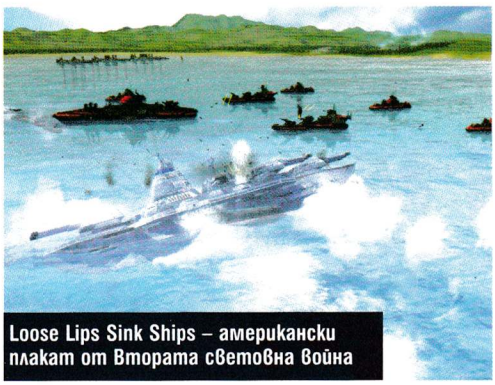
Supreme Commander е стратегия, която разказва за развитието на човешката раса. Всичко започва със стремежа на хората да колонизират планетите от Слънчевата система. Така през 2018 година най-добрите учени на Земята започват усилено разработване на технология за телепортиране, базирана на квантови тунели (правят се опити за преместване на атоми от едно място на друго, запазвайки първоначалната им структура). С течение на времето се постига напредък в разработването на този метод – първоначално е телепортиран един атом, след това милиграм желязо, а в по-късен етап – мишка и дори маймуна. В крайна сметка технологията се развива достатъчно, за да позволи пренасянето на човешки същества. Това дава зелена светлина на колонизиращите процеси.
В началото жителите на Земята проявяват изключителна мъдрост и обединяват своите усилия за благото на човешкия вид – те създават единна организация, наречена Обединена земна федерация (United Earth Federation). С течение на времето обаче технологиите продължават да се развиват, а колонизаторските процеси стават все по-трудно управляеми. Така се стига до 2819 година, която се приема за началото на така наречената Безкрайна война. В нея взимат участие три враждуващи помежду си фракции United Earth Federation (UEF), Aeon Illuminate (AI) и Cybran Nation (CN).

United Earth Federation

е организация, чиято основна цел е възстановяването на старото влияние на империята, обединяването на колониите и възвръщането на вселенския баланс, нарушен от продължителния период на деградация, съпътстващ колонизаторските процеси. Тази „раса" разчита на висококалибрени оръжия, високопроходими танкове и бронирани превозни средства.
В определен етап на играта всяка фракция ще може да разработва така наречените експериментални оръжия. UEF ще бъдат в състояние да създават огромна артилерия, която ще обстрелва почти всяка точка по картата при това със завидна точност. Също така и мобилна фабрика, наречена "Fatboy", и технологично чудо, кръстено "Atlantis", което представлява едновременно самолетоносач и подводница. Всяка раса ще има експериментални машинарии, но тяхното създаване ще отнема огромно количество ресурс и време, така че не си мислете, че ще можете да правите по дузина от тях, с които да прегазите противниците си.

Aeon Illuminate

е фракция, базирана на привидно религиозен обществен строй от хора, възприели напреднича-вата философия и технология на високо интелигентен изчезнал биологичен вид. Запленени от наследени идеалистични виждания, хората от Aeon Illuminate са убедени, че за да се осигури просперитетът на Галактиката



Loose Lips Sink Ships – американски плакат от Втората световна война

Monkeylord в действие

в бъдеще, UEF и представителите на човешкия род трябва да бъдат подчинени и „претопени". В своята борба за мир и просперитет в галактически мащаб Аеоп използват редица смъртоносни оръжия. Измежду тях се отличават експерименталните „Tempest" – мощен подводен боен кораб, "Czar" – летяща крепост, способна да бълва от себе си самолети и „Galactic Colossus" – робот, притежаващ неприлично големи размери, въоръжен с лазерно оръдие и гравитационни клещи. Размерите на тази огромна бойна единица и позволяват да върви по бойното поле и да мачка всичко по пътя си с особена лекота.

Cybran Nation

е съюз, съставен от хора, чиито мозъци са компютъризирани и подобрени със специална технология. Това им позволява да мислят по-бързо и прецизно, да бъдат по-възприемчиви и да разполагат с невероятно точна памет. Те се борят за освобождаването на техния другар Cybran от угнетителите UEF.
В битката срещу потисниците компютъризираните мозъци ще разчитат на "Monkeylord" – огромен, изключително подвижен паяк, въоръжен с могъщ лазер на главата си. Паякообразният робот е снабден и с други оръжия, които го превръщат директно в една от най-мощните единици, населяващи света на Supreme Commander. Освен това, благодарение на факта, че юнитите ще бъдат различни по-големина, Monkeylord-дът ще може да мачка безпроблемно по-малките същества, мотаещи се около неговите шест крака, включително и някои от сградите. Другите две експериментални машинарии на тази фракция са „Soul Ripper" и „Scathis" – повече информация за тях ще има, когато му дойде времето.

Scale & Scope

Типично в стила на Крис Тейлър, в Supreme Commander ще се натъкнем на две изключително полезни иновационни нововъведения. Scale е възможността на по-големите юнити да мачкат по-мъничките, за която вече стана въпрос преди малко. Това е на пръв поглед козметична промяна, която обаче ще окаже осезаемо влияние на цялостния облик на играта и на развитието на жанра. Определено удоволствието да наблюдавате различни по-размер единици на бойното поле ще бъде несравнимо. Все пак големината на единиците ще се отрази и на по-лесното усвояване на техните характеристики, защото по-неопитните играчи ще могат да се ръководят от простичкото правило – „по-голямо значи по-силно". Scope е система за зумване, която лично за мен е най-практичното решение за водене на мащабни стратегически битки (каквито ще бъдат тези в Supreme Commander). Тя позволява на играча да се ориентира по-добре. Когато изтеглите гледната точка до максимално ниво във височините над бойното поле, ще можете да ръководите военния процес на всички нива – земно, водно и въздушно, управлявайки с лекота стотиците си единици.

To be continue...

Около Supreme Commander има още десетки интересни факти, които за съжаление няма как да поместя в този материал, тъй като неговата цел е да ви запознае с основните характеристики на очакваното заглавие. Подробно представяне на обещаващата стратегическа игра очаквайте в съвсем близкото бъдеще.

Жанр:	**Походова стратегия**
Издател:	**UbiSoft**
Сайт:	**mightandmagic.com**
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**1 DVD**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Още сила, още магия

Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate

Бунтовете трябва да бъдат потушени на всяка цена

Тази година бе белязана с завръщането на един от титаните в областта на походовите стратегии. Макар и не перфектна в пълния смисъл на думата, Heroes of Might and Magic V определено бе най-добрата част от любимата на милиони поредица – особено с последвалите я пачове, които закърпиха по-голямата част от слабите й места. Шест месеца по-късно, идва ред и на първото официално разширение – Hammers of Fate. Време е за още сила и магия. Но дали този експанжън е достатъчно силен и магически, че да ви прикове вниманието за дълго? Проверете по-надолу.

Рухването на една империя

Първата и основна новост, която бие на очи, е въвеждането на нова раса – джуджетата. Ако си мислите обаче, че със стартирането на кампанията ще може да се порадвате на брадатите им и вечно пияни единици, ще останете леко разочаровани. Hammers of Fate подхваща директно историята за разпадащата се империя Грифин, която бе загатната още в оригинала. Мнозина от поданиците й отказват да приемат владичеството на кралица Изабела, а някои от благородниците дръзват да й се противопоставят открито. Скорошната й коронация дори усложни положението. А слуховете, че тя вече не е същата, откакто се върна от Шеогх, се разпространяват все по-надалеч. Без съмнение бунтовниците ще бъдат изправени на съд и наказани жестоко за своето неподчинение. Но преди това ще трябва да бъдат заловени. Такава е и целта на Фрейда – новата героиня във въпросната кампания и дъщеря на великия главнокомандуващ Годрик. Тя поема ръководството на фанатизираните Haven единици, които по същество представляват добре познатите ни стари човешки воини, но с нов червеникав скин и зловещо звучащи имена (Enforcer, Vindicator, Zealot, Fallen Angel и прочие). Те вървят в комплект и с някои нови готини умения, които до някъде компенсират факта, че джуджетата са изместени от светлините на прожектора (поне в първото действие). Когато например шампионът (вариантът на кавалерията и паладините) се впусне в атака, стига да е извървял минимум два квадрата разстояние, ще нанесе половин щети и върху единицата, намираща се непосредствено зад неговата цел. С всеки отвърнат удар пък бойният грифон ще причинява 1,5 повече демидж.

В този ред на мисли уменията на някои от новите неутрални същества също си заслужава да се споменат. Вълкът например по време на всяко сражение може да вие и призовава на помощ още една група вълци (чийто брой е равен на неговия).

Съдбоносните чукове

Иначе единиците на джуджета, чийто градове са сгушени в земните недра на заснежените райони на Ашън, са меко казано впечатляващи. Веднъж щом се докопате до кампанията, посветена на тях, ще може да играете с техните защитници (които благодарение на своя гигантски щит получават петдесет процента по-малко щети от каквито и да били немагически атаки), копиехвърлачи (които с всеки удар имат шанс да намаляват скоростта и инициативността на противниците си), ездачи на мечки (чийто ъпгрейдвани варианти носят някаква особено тъпо изглеждаща броня) и дори гигантските магмени дракони, които, макар и да приличат на динозаври и да не са особено бързи, могат да почупят и най-дръзкия взвод войници. Т.нар. Тейн също не са за подценяване. Освен стандартната меле атака, те шибват единиците и с електрически заряд, който ще порази всички останали воини в съседство.

Ако построят своя рунически храм пък, джуджетата могат да научат т.нар. руническа магия – техния отличителен расов белег. Този тип вълшебства позволява на героите им да създават специални руни и впоследствие (по време на битка) да ги дават на съществата в своята армия. По този начин временно те ще подобряват статистиките им или ще ги снабдяват с допълнително бойни умения. Подобно нещо обаче не е безплатно. Вместо мана за всяко руническо зак-

Мантикорите се завръщат на бойното поле, макар че в пъти по-грозни от преди

Героите на джуджетата яздят симпатични мамутчета

Джуджетата защитават земите си от нашествието на Изабела

Какво ни очаква?

- Един нов град Fortress (на джуджета) със свой собствен тип магия – руническа
- Още неутрални единици – мумия, мантикор, снежна маймуна, вълк
- Три кампании от по пет мисии
- Познатите ни от Heroes IV каравани
- „Червени" Haven единици с нови скинове, имена и умения
- Още сингъл- и мултиплейър карти
- Значително подобрени междинни анимации
- Възможност за едновременно протичане на ходовете в онлайн игри
- Редактор на карти (въведен още с пач v1.3)
- Генератор на случайни карти

линание ще трябва да платите определен брой ресурси. Например Rune of Charge струва 1 дърво. Чрез него единицата ще увеличи скоростта си със 100 процента до края на хода. Чрез Rune of Magic Control пък (1 кристал) воините ви ще имат шанс да откраднат един положителен ефект от противника, когото атакуват.

Завръщането на керваните

Спомняте ли си малките каручки от Heroes IV, чиято цел бе да ни улесни при пренасянето на героите и тяхната армия от град на град? Е, в Hammers of Fate те отново са на разположение, но не чак толкова небалансирани, колкото в четворката. Сега с няколко бързи клика от който и да е замък може да наемете войска от всички останали градове и постройки, които са под ваш контрол. Те ще пътуват към вас по най-прекия път и за определен период от време (в зависимост от разстоянието) под формата на малки кервани, които разбира се не са безсмъртни. Стига да успее, някой от противниците ви винаги би могъл да им пресече пътя. Битката тогава е неизбежна.

Оттук-оттам

Няма как да не отбележим, че в Hammers of Fate руснаците от Nival са обърнали изключително голямо внимание и на междинните анимации. Сега героите не използват уменията си за атака, когато отправят гневни заплахи, а жестикулират по напълно нормален и приемлив начин. Дори си отварят устата – нещо, за което допреди можехме единствено да си мечтаем. Разбира се – има какво още да се иска.

В Hammers of Fate ще открием и дългоочаквания рандъм генератор на карти, за който по-голямата част от феновете се разпищяха, когато разбраха, че липсва в оригиналния Heroes V. Е, сега може да си създавате каквито нива душата ви пожелае. Само трябва да изберете колко играчи искате да цъкат на тях, дали да има подземен свят, каква да е мощта на единиците, които ще пазят ресурсите и прочие.

Стратегия безкрай

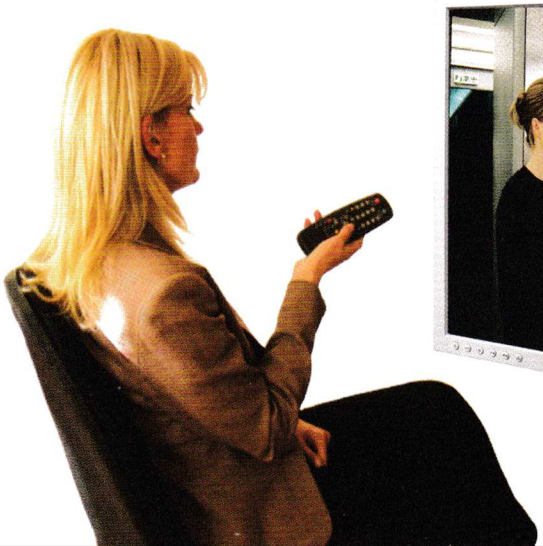
Вероятно не трябва да ви казвам, че Heroes V си е същинска мания. Особено в комплект с Hammers of Fate. Дори и когато превъртите която и да е от кампаниите, със сигурност ще искате да се върнете към тях. Но този път на много по-високо ниво на трудност. А сега, с въвеждането на рандъм генератора на карти (пък и с редактора, който се появи с пач v.1.3), определено ще има с какво да утолите жаждата си за сила и магия. Мислех да дам по-ниска оценка на експанжъна заради някои от неговите проблеми, но защо да го правя? Това определено е игра, която скоро няма да изпадне в небитието на Recycle Bin-а ми и съм убеден, че ще прекарам още стотици часове в нейната фантастична компания.

- Готини нови единици и умения
- Героите най-накрая си отварят устата, докато говорят
- Вече няма опасност да заспите от скука по време на мултиплейър

графика
звук
геймплей

5.0

- Мудни, слаби като дизайн и не особено предизвикателни кампании
- Доста странен бъг, който ви пречи да играете с Fortress героите на която и да е от старите карти
- Има какво да се желае от изкуствения интелект



ЕСТНЕТ

Първата в България домашна видеотека с лицензирани филми

www.vodbg.com

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Aspyr**
Сайт:	**www.anno1701.com**
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Асен Георгиев

Открийте и променете Новия свят

ANNO 1701

Поглед над острова, който владеете

Част от индустриалната зона на колонията ми

Най-печелившото качество на ANNO 1701 е нейният лесно усвоим геймплей и интерфейс. Затова ще се постарая материалът, посветен на колонизаторската стратегия, да е също толкова безпроблемно смилаем, без излишни отклонения и коментари.
И така, събитията, за които ще ви разкажа, са се случили преди точно 305 години... през далечната 1701-ва. Тогава живял млад и амбициозен моряк, чието единствено желание било да получи кораб и екипаж, с които да отплава към непознати и неизследвани територии. И както твърди Дядо Коледа – понякога мечтите се сбъдват – кралицата научила за младежа и му поверила управлението на сравнително добър кораб, екипаж и минимално количество ресурси, с които да започне колониалните си преживявания.

Архитектурата се променя паралелно с благосъстоянието на жителите

Право на избор

В ANNO 1701 няма да срещнете линейна кампания, съставена от мисии, следващи някаква строго определена логическа нишка. Напротив, ще се натъкнете на десет отделни предизвикателства, всяко от които е с различна трудност. Хубавото е, че ще можете да изберете от кое да започнете, а във всеки момент, когато то ви омръзне, ще можете да преминете към друго. Въпреки изключително опростения интерфейс, производителите от Related Designs са се погрижили в играта да бъдат поместени и четири обучаващи мисии. Ако все пак имате някакви затруднения, то несъмнено след тяхното изиграване ще сте напълно на „ти" със света на ANNO. Освен това ще можете да проявите колонизаторския си нюх на произволна карта, на която просто ще развивате своята бъдеща империя, водейки свирепи битки, прокарвайки най-добрите търговски пътища и разбира се – прилагайки най-подмолните икономически хватки.
Спомням си как предишната част от поредицата – ANNO 1503: The New World, се виждаше прекалено сложна на някои хора. Е, те вече могат да се поуспокоят, защото тук нещата седят по коренно различен начин и всичко е опростено до безобразие.

Поданиците са значими, колкото Кралицата

Единствените два фактора, с които трябва да се съобразявате по време на игра, са благоразположението на Кралицата и нуждите на поданиците ви. Както и в предишните части, населението на градовете ви има най-различни потребности и желания. Тук обитателите са разделени в пет класа на развитие: заселник, колонист, гражданин, търговец и аристократ. Съвсем логично, когато в самото начало организирате вашата колония, заселниците няма да имат кой знае какви изисквания към вас. Това обаче се променя с течение на времето. Ако жителите на бъдещата ви империя наброяват достатъчно голяма цифра и всичките им потребности са задоволени, то тогава те ще променят своя статус и съответно ще повишат изискванията си към вас. В един момент ще трябва да им осигурявате не само насъщните нужди като храна и дрехи, а и глезотии като тютюн, алкохол, образование и други подобни, за да бъдат щастливи и да плащат редовно данъците си. Защото колкото по-задоволени са поданиците ви, толкова повече пароци се вливат в хазната ви.
За какво обаче са ви на вас тези пари? Колкото повече от тях имате, толкова по-бързо ще разширите владенията на вашата империя. Това разстилане на повече от един остров е напълно задължително, защото на отделните парчета земя има различни видове ресурси. За това ще ви се налага да колонизирате далечни острови, на които да започвате производство на даден вид продукт, който да пренасяте в основния си град. Точно поради тази причина ще избухват и войни, които ще затрудняват развитието ви. Военният момент, ако мога така да го нарека, е по-сериозно застъпен в играта, но за щастие все още не се е превърнал в основна част от геймплея ѝ.

Как да разберем дали всички са доволни?

Много лесно. Системата е мега интуитивна – просто кликвате на някоя произволна къщурка и ще видите анимирана иконка, изобразяваща нейния обитател. Ако човечето, стоящо срещу вас, е засмяно и радостно, значи нямате никакви проблеми и можете безпроблемно да увеличите данъците му. Но ако срещу вас съзрете намусена физиономия, тогава нещата не отиват на добре и трябва да разберете какво не е в ред. На същия екран са изразени и отделните нужди на хората. Ако всички те са задоволени, но поданиците отново са нещастни, вероятно сте построили въпросната къща прекалено далеч от центъра на града или има друга причина, която влияе негативно.
По същия удобен и приятен начин се извършват всички действия в играта. Например, ако искате да започнете производство на оръжия, ще ви е нужно желязо, което се прави във фабрика за металообработка, която има нужда от дърво и руда, за да функционира. Всички тези зависимости са обозначени с иконки, които можете да видите, кликвайки върху съответните сгради.

3D наслада за душата!

Не мога да скрия своята дълбока радост от визуалните характеристики на това заглавие. Явно ненапразно са хвърлени толкова средства за неговото създаване (повече от 8 милиона евро). Графичният енджин притежава редица достойнства. Нека започнем с това, че се държи ужасно добре на машини от среден клас, дори когато е изпържен до дупка. Разбирайте, че няма да са ви нужни най-модерни видеоускорители и купища RAM памет, за да се насладите на красотата на ANNO 1701. Благодарение на поносимите изисквания, пред вас ще се излее изобилие от изключително детайлни сгради, животни (домашни и диви), географски особености и т.н.(планини, вулкани, морета, пустини, котловини и т.н.). Освен това ще се насладите на сериозно визуално разнообразие по отношение на жителите на вашите градове – в тях ще срещате, жени, деца, мъже, обикновено заселници, граждани, пожарникари. Особено при максимално приближаване на камерата ще можете да зърнете жизнения цикъл на хората, ще виждате как работят и как се радват от факта, че нуждите им са задоволени напълно или как се ядосват, когато нещо им липсва.

Не пропускайте!

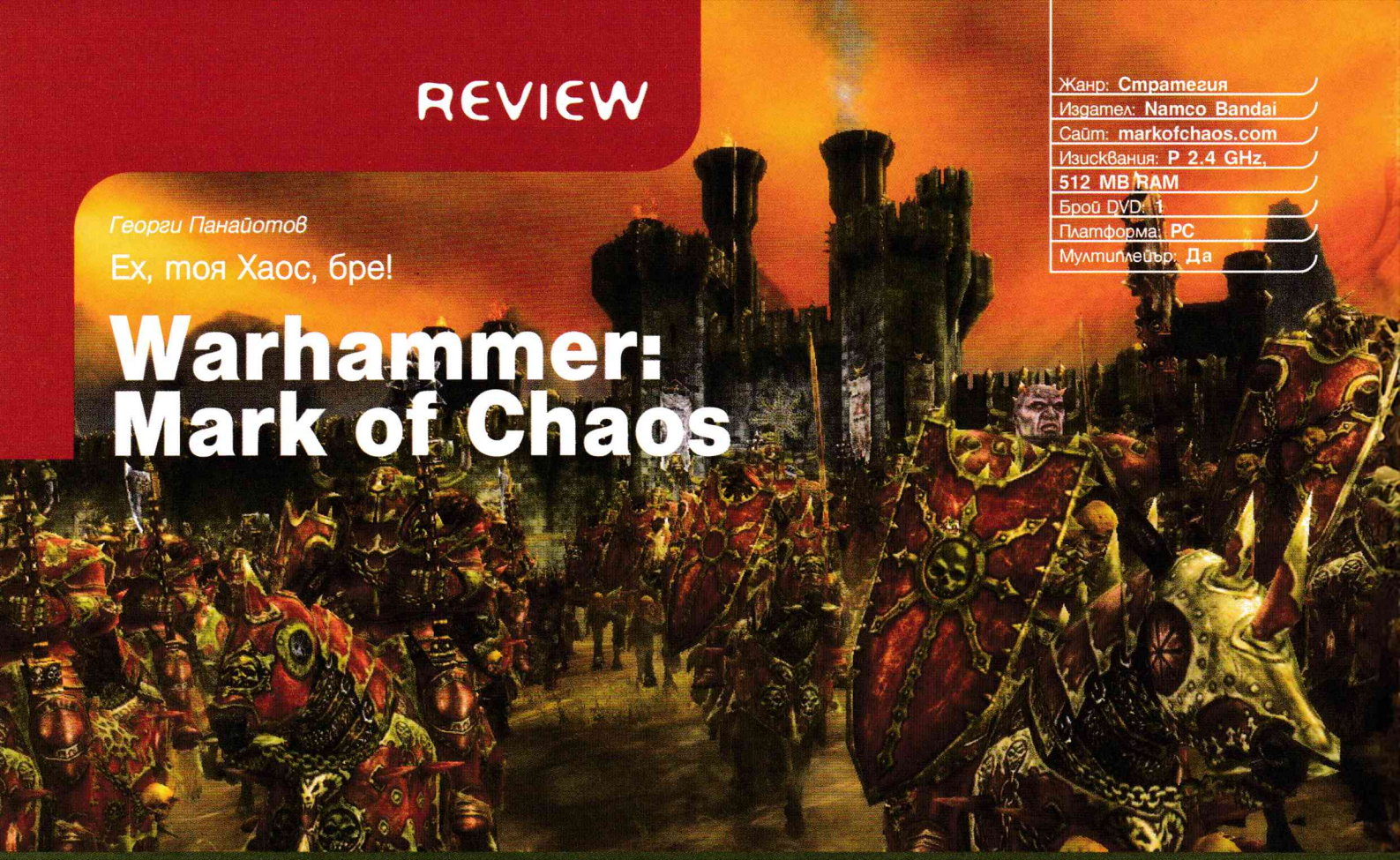
Ако си падате по поредицата и по подобен тип заглавие, ANNO 1701 е играта, която ще изпълни с незабравими емоции почивните ви дни около новогодишните празници. Ако ли не – не знам с какво да ви успокоя, защото при всички положения губите от неиграенето на такава приятна геймка. И въпреки че не е наблъскана до козирката с иновации и опити за уникалност, приятната визия, опростеният геймплей и интерфейс правят ANNO 1701 една от най-добрите колонизаторски стратегии, излизали някога на пазара.

- Интуитивен интерфейс и семпъл геймплей
- Поносими системни изисквания и мощен графичен енджин
- Игра, с които можете да разпуснете пълноценно

графика
звук
геймплей

5.0

- Въпреки наличието на туториъл, има неясни моменти
- Залепва ви за PC-то прекалено дълго
- Няма други минуси :)



Жанр: Стратегия
Издател: Namco Bandai
Сайт: markofchaos.com
Изисквания: P 2.4 GHz, 512 MB RAM
Брой DVD: 1
Платформа: PC
Мултиплейър: Да

Георги Панайотов

Ех, тоя Хаос, бре!

Warhammer: Mark of Chaos

Винаги е имало и ще има разделение на добри и лоши. Американците и всички останали. Елфи и орки. Скейтъри и хейтъри. Баничката в училищната лафка и сандвича с шунка (пак там). И лошите са винаги мо-о-ого по-готини. Просто така е устроен светът. В Warhammer вселената има много лоши, но олицетворение на самата лошотия са силите на хаоса. Славещи кървавия бог (за който не се знае дали покровителства и момичетата за по една седмица месечно – въпросът остава отворен) и утоляващи вечната му нужда от жертвоприношения. Естествено, всеки злодей си има и герой-опонент. В случая в опозиция застават силите на Империята. Последвалият сблъсък, макар и кратък, ми даде основание да преформулирам личните си разбирания за Хаос...

Епична

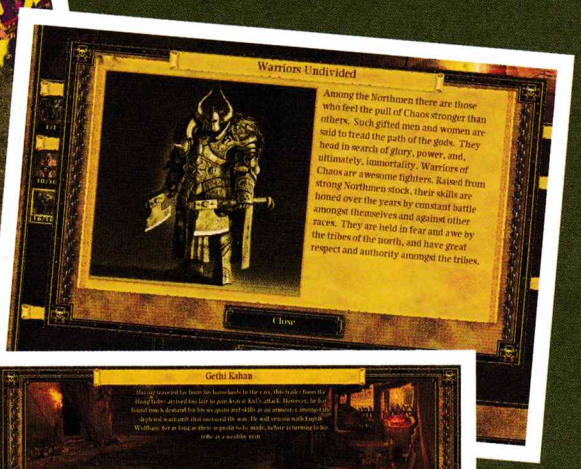
Първо – забравете за Dawn of War – тази игра няма нищо общо с нея, освен общия франчайз. Точка. Ма няма некрони, няма Тау, няма и високотехнологични оръжия. Връщаме се в доброто старо средновековие. Имаме епичност – на сблъсъците и на историята, която – уви – отсъства от общото впечатление, оставено от кампанията.
Бойната система е доста подобна на тази в Total War сериите. Не командвате всяка една единица поотделно, а цели подразделения. Всяко едно от тях има различен брой юнити и в края на всяка битка можете да попълвате загубите. От своя страна, всеки боец има няколко основни характеристики, които го различават от останалите. Атака, защита, далекобойност, ако мята нещо (копия, брадви, стрели, стари тенджери – имах една приятелка, която така си обработваше гаджето). Единственото общо нещо са жизнените точки – всяко човече, освен героите, разполага само с 1.
По време на схватка енджинът на играта изчислява всички тези параметри, дели ги на броя единици във всяка една група, добавя шанса за попадение и умножава по някаква тотално неуловима кретенска система. Крайният резултат е, че някои получават брадва в главата, а други – не. Можете да подобрявате екипировката на войските си от магазините, добавяйки им по-качествени брони, оръжия и магически предмети, въпреки че не забелязах това да им се отразява визуално – дребен пропуск.
Отново се срещаме с класическото разделение на единиците по ефективност. Имате копиеносци, върли противници на конните спортове. Стрелци, правещи всичко на решетка от далеч, но губещи инициатива при близък сблъсък и тежка пехота. Конницата е сравнително неефективна срещу всичко друго, освен срещу стрелци, а понякога и сама си пречи – патфайдингът ѝ е меко казано трагичен.

I need a hero-o-o!

Ама накъде без герои и РПГ елемент в съвременна стратегия бре, не се излагайте. Всяка една от двете играеми раси (има елфи, орки и т.н., но двете кампании са за Хаос и Империята) разполагат с набор от герои – бойци и магове. Всеки от тях е доста по-силен от нормалните единици и разполага със серия активни, дуелни и пасивни умения. При всяко качване на ниво ще можете от един доста удобен панел да разпределите в каква посока ще се развие героят ви, а достъп до ултимативните им умения ще получите само, след като сте налели достатъчно точки в някои други. Активните можете да използвате по всяко време и поне за сега има няколко доста могъщи, които сигурно ще бъдат оправени с бъдещ пач (разхвърляне на цялата вража армия във всички посоки например). Пасивните действат през цялото време и дават бонус на героя или на заобикалящите го юнити.
Дуелните екстри са съвсем друга бира. За разлика от другите подобни игри – когато двама герои се сблъскат, те не просто се млатят насред мелето. Обособява се малка арена, в която остават само те двамата. В този момент губите контрол над останалите си единици и се появяват дуелните умения. Ако загробите водача на вражите сили, армията губи морала си. След преселването си във Вечните ловни полета остава след себе си няколко сандъчета, от които можете да снабдите водача си с нова по-лъскава нагръдна ламаринка или могъщо оръжие с неизвестен срок на годност. Има и пръстени, но никой от тях не ви прави невидим, сори – Фродо май е секнал производството на този модел.
Също както в DOW, моралът играе доста силна роля. Войска без желание да се бие умира по-бързо. Освен героите, момците под ваше командване също трупат опит и се

Дървото с умения

Хората винаги са скучни, дори облечени в жълто



Айде на броните - ъпгрейдчетата не са евтини

Оръдйена батарея, стря в нищото на фона на черен екран

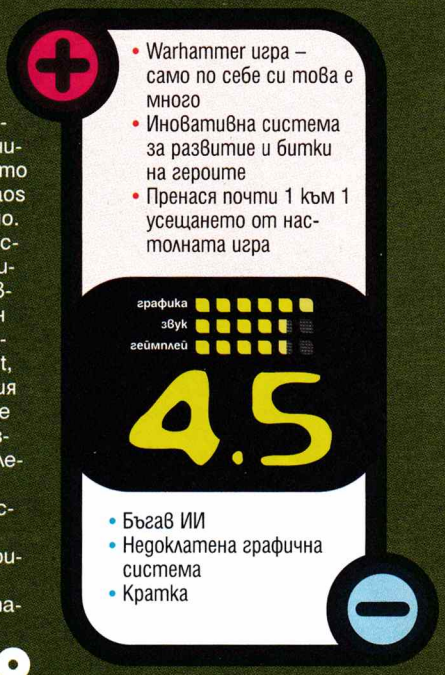
учат от грешките си. И ако в началото имат нужда от manual как да си вържат сандалите, като ветерани трябва само да погледнат накриво лошите, за да почнат да им падат в краката... лошите, не сандалите.

Тактическа

Няма строеж на сгради. Преди всяка мисия ще си избирате според желанието и средствата кои единици ще ви придружат. Целта на повечето мисии е баналното "иди там, колй неща, гледай да не умираш." Двете армии готино контрастират една на друга. Хаотичните войни са северняци – огромни и мускулести, с рога и шипове, подаващи се от най-невъзможните места. Въоръжени с големи двуострие брадви, те са целеустремени, но им липсва дисциплина и такт. Тайното им оръжие са демоните. В същото време имперците са стегнати в редици, леко хилави на вид и не носещи много на брой, но разполагащи с най-добрите конници и стрелци (след елфите). Още от самото начало имат достъп до барутни оръжия и артилерия. Историите и за двете кампании, макар и водещи ви за носа в среда на привидна свобода, са сравнително интересни, а единственият им проблем е, че свършват бързо. Странно на фона на бруталното интро е пълната липса на филмчета из кампанията. А повярвайте ми, началното филмче си струва да се изгледа дори и да не изиграете никога играта.

Лакома

Играта има един основен проблем. Не, не това че ще ви направи разногледи по време на инсталацията и смяната на всички тези дискове (има DVD-та все пак), а неоптимизираният й енджин. Да, наистина е много красива и юнитите са страшно детайлни, но игра на максимални детайли вероятно изисква двупроцесорна машина с 2 gb RAM и 7-мо поколение GeForce в Sli режим, което, както се досещате, е недостижимо за повечето редови геймъри.
Ако си поредната жертва на мейнстрийма. Ако фенщината ти по WarHammer-франчайза се базира единствено на престъпно добрата Dawn of War и спорадичните статии в Уикипедията, то има голям шанс Mark of Chaos да не ти хареса достатъчно. От друга страна, ако си достатъчно отворен да толерираш желанието за иновативност в един почти изчерпан концептуално жанр. И се кефиш на бойния чук по default, както и на новата генерация RTS-и – то заглавието може да се превърне в най-сериозното ти предколедно забавление. Проблемът е, ако си средностатистически недостатъчно вманиачен геймър: какво точно можеш да откриеш в нея, за да ти задържи вниманието на фона на останалите хитове?



Жанр:	**Ролева игра**
Издател:	**Bethesda**
	www.elderscrolls.com
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM, 4.6 GB HDD**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, XBox360**
Мултиплейър:	**Не**

Пламен Димитров

Унищожете древно зло...

The Elder Scrolls IV: Oblivion Knights of the Nine

Трябва да започна с уточнението, че Knights of the Nine (KotN) не е точно експанжън. Няма да намерите традиционното описание на еди-колко-си нови оръжия, нови земи за разкриване и подобрения в графиката и звука. Това е така, защото KotN е първият по-сериозен адон, пуснат за платен download от сайта на разработчиците (макар че излезе и на диск по магазините). Нещо като мод, който се интегрира в оригиналната игра, но официален. Така че на следващите страници всъщност пак ще разглеждаме добрия стар Oblivion, само че с леко удължено играло време.

Заедно с това по-обемно разширение в комплекта са включени още седем пакета, пускани порано отново за платено сваляне, между които Horse Armor, който ви дава възможност да слагате броня на коня си, или Spell Tomes, които включва в играта книги, от които можете да научавате нови магии, когато ги прочетете. Но ставаше въпрос за Рицарите на Деветимата: този add-on вкарва в оригиналния Oblivion една нова странична линия куестове, които не са свързани с основния. И общо взето – това е, няма нещо революционно ново. Но като за пакет с размер стотина мегабайта става.

Пак елфите са виновни

Тъй като KotN не е класически експанд, препоръчително е да имате някакъв що-годе развит герой преди да тръгнете да изпълнявате новите куестове.

Лично аз бях доста приятно изненадан, когато открих, че Oblivion всъщност държи сейвовете в друга папка, а не в директорията си, така че все още имах старите си герои, макар че бях деинсталирал джитката. Комплект Imperial Dragon Armor доста улеснява играта, не че тя е кой знае колко трудна поначало. Така че заякнал и добре отпочинал, след като се бих с какво ли не преди време, за да си спечеля титлата Champion of Cyrodiil, се отправих на път към градчето Анвил, където местната църква е била опустошена, а свещениците в нея – избити. Градската стража не знае нищо, но пред портите на катедралата се появява мистериозен пророк, който изнася лекция на тема "Светът ще свърши, спасявайте се" или нещо такова. Той обяснява, че църквата е била осквернена от стар, смятан за мъртъв (но явно не достатъчно) крал на Аелидите – Дивите елфи, управлявали Тамриел преди създаването на човешката Империя. Този крал, Umaril the Unfeathered, явно не бил крал достатъчно, докато бил жив, та решил да се върне от мъртвите и да краде още, като между другото си отмъсти на Деветимата, боговете на Тамриел, които помогнали на неговия убиец. Всеки, който се прави на отворен на богове, при това цели деветима, трябва да има железни нерви и преносим гръмоотвод, поне според мен, но това е друга тема. Та въпросният злодей бил премахнат от света на смъртните преди хиляди години от велик рицар, благодарение на специалните доспехи, които свещеният войн получил като дар от Деветимата. За съжаление Умарил не бил унищожен завинаги, а само прогонен, затова пък рицарят си умрял съвсем наистина, а снаряжението му било разглобено на съставните си части и върнато на боговете.

Години по-късно, група смелчаци тръгнали отново да събират митичната броня и оръжия – тези хора станали известни като Рицарите на Деветимата и си поставили за цел да защитават вярата, слабите и ако се

Този призрак се прави на интересен, защото не знае, че мечът е сребърен...

Ще ти върна вечното спокойствие, няма нужда да идваш да ме прегръщаш

– какво да говоря за графика, звук, физичен енджин и така нататък, когато всичко е останало непроменено и гледаме абсолютно същата игра. Дори ако не ви се разправя да доубивате мъртви елфи, можете да оставите тази куест-линия и да се занимавате с нещо друго в невероятно живия свят на геймката. С оценката, която виждате в карето, съм оцифрил Oblivion, който все още си заслужава шестицата струва ми се. KotN все пак не е загуба на време, най-малкото защото отново разпали интереса ми (надявам се не само моя) към тази иначе отлична игра за пореден път.

намира – тук-там някоя девица. Същински "добри момчета". Уви, орденът им не просъществувал дълго: те действително намерили части от бронята, но скоро се скарали помежду си и по времето, в което се развиват събитията в Oblivion, от задругата им няма останал нито един жив герой.

По пътя на рицарите

Естествено, понеже сте си добряк, тръгвате да реорганизирате ордена и ставате командир на армия от един. Ще се наложи да обиколите олтарите на деветте бога като пилигрим (ориентирайки се по надраскана надве-натри карта, а тъй като те не се отбелязват на основната карта, подгответе се за известно лутане в пущинака). След като го направите, ще получите особено зрелищно видение (гледката определено си струва), в което се срещате със самия Рицар с главно Р, онзи дето не си е свършил добре работата, докато колел Умарил. По-нататък ще откриете старото седалище на ордена Knights of the Nine, ще се посвиете с духовете на бившите му обитатели (мама му стара, в тая игра никой ли не умира окончателно като го намушкаш?), а след като посъберете частите на легендарната броня, ще заприиждат знайни и незнайни люде, които ще искат да се присъединят към организацията.

Така вече няма да сте армия от един

Въпросната броня е най-доброто, с което можете да се облечете в играта, по-силна дори от Драконовата, която получавате, след като минете основния куест в Oblivion. Това ми се вижда малко нерационално предвид колко време иска второто и колко време отнема KotN. Става въпрос за нещо от рода на плюс-минус десет часа. Историята напредва невероятно бързо – събирате за час и нещо броня, която други са търсели с години, за ден възстановявате орден, потънал в забвение от двадесетина години... Вярно, че сме герои, ама чак пък толкова. За сметка на лесното ѝ придобиване, бронята не е нищо особено като външен вид – обикновена консервна кутия с кофа вместо шлем, крещяща "Аз съм рицар-кръстоносец, от Bethesda ме взеха назаем от обсадата на Йерусалим да спася света и ще ме върнат"...

И за какво си дадох парите?

Добър въпрос. Реално погледнато, Knights of the Nine изобщо не е експанд и ми създава главоболия по отношение на статията

- Увлекателна история
- Получавате най-добрата броня в играта без особени усилия
- Създавате си собствена "гилдия"

графика
звук
геймплей

6.0

- Не е истински експаншън
- Твърде кратка
- Специалната Рицарска броня е грозна и не блести достатъчно

Жанр:	**Симулация**
Издател:	**Maxis / EA**
Сайт:	**thesims2.ea.com**
Изисквания:	**P 800 MHz, 256 MB RAM**
Брой CD:	**1 + The Sims 2**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

Организирайте си запомняща се Коледа!

The Sims 2: Happy Holiday Stuff

Хо-хо-хо! Дойдоха празниците (когато четете това, нищо чудно дори да са поотминали, ако е така, залагам на вашата непреодолима мъка и носталгия по тях)! Сега е идеалният момент да се впуснете в огромна разпродажба, да се отървете от всичко скъпоструващо у дома, може да продадете дори и по-евтините нещица – пак са си пари. Да се зариете до гуша в симолеони (cash) и смело да започнете да обмислите животоспасяващи проекти за коледната украса!
М-м-м да-а... Аз така направих! Гордо мога да заявя, че го причиних дори на цели три квартала. Всички жители продават всичко и лепят панделки и лампички по голите стени на уютно накичената си обител. Разчиствате и място за всички скулптури на Дядо Коледа, джуджетата и моят личен фаворит – светещият макет на еленчето Рудолф с червен нос, в истински размер. Можете да си купите и най-различни свещи, елхички, гирлянди. Имате избор дори на няколко модела специални коледни пижами, които доста умело наподобяват някакви гномски костюмчета.
Всичко това е част от

новото попълнение към Sims поредицата,

която чак изненадва със своята неизчерпаемост и продуктивност. Това е The Sims 2: Happy Holiday Stuff (което само по себе си звучи по-захаросано, отколкото е) с допълнителни глезотийки, специално за да повдигне коледния дух с още една идея. Както винаги, можете да използвате дадената ви божествена сила, за да творите добро или зло. Някакви огромни разлики няма, тъй като играта реално продължава да бъде базовият The Sims 2, просто разполагате с коледни джунджурии. Основната цел, която можете да гоните, опитвайки се да откриете новостите в това допълнение е, да прикъткате Дядо Коледа.
За целта не е необходимо да чакате конкретна дата. Дядо Коледа кълве на вкусни курабийки и добре украсена елха. Идва само вечер и не обича някакви си човеци да му се мотаят в краката.
Както сами разбирате обаче, всеки сам си избира целта – моята си беше да разоря всички, трупайки украса. Иронията, властваща в гениално-ехидно-дребнавия ми план беше, че всеки от симовете в крайна сметка, колкото и пари да похарчи, може да си купи само определените от авторите неща, т.е. украсата на нито един не е чак толкова оригинална и уникална. Погледнато отстрани почти има нещо забавно в глупостта на всичко това.

Защо пък не

Но нека се спася оттук, преди да съм затънала в тотално неколедни излияния и ви уверя, че и аз си обичкам празниците. Все пак зима е и това е основното събитие, макар и губещо блясъка си с течение на времето. И затова играта си струва, защото е добра възможност сами да си изградите, каквато искате Коледа, и да върнете блясъка ѝ, ако пожелаете.
Бъдете добрички, слушкайте и си подарете това заглавие от името на Дядо Коледа, стига Sims 2 да е сред вашите фаворити. Ако пък не разполагате с достатъчно ресурси, за да видите тази колекция от предмети, винаги можете да се обърнете към неизчерпаемия запас от новотийки online. Феновете на поредицата бавно превземат света и скоро май няма да има нищо, което вече да не е достъпно online.

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (кв. Гео Милев, Sky City център, ет.3)
100 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Philips
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" LCD Benq
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
50 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Benq
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН NETWORK ООД
ВИЖ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА

Жанр:	MMORPG
Издател:	NC Soft
Сайт:	www.guildwars.com
Изисквания:	P 1 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Video
Брой CD:	3 CD или 1 DVD
Платформа:	PC
Мултиплейър:	Да

Георги Панайотов

Приказка без край

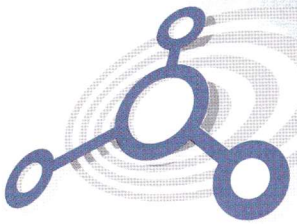
Guild Wars: Nightfall

Бъф ме, бейбе уан море тайм!

Отминa времето, в което простото цъкане с мишката по лошковци и събирането на предмети с различен цвят утоляваха жаждата ми за приключения. Може би вкусовете ми се разглезиха, а може би се рафинираха. И в двата случая, когато сега посегна към RPG игра, очаквам доста повече. Искам готина система за бой и комбинация от умения, която да е едновременно проста и комплексна. Искам огромен за изследване свят, който да живее свой собствен живот и наистина да се чувствам като част от него, а не в някаква статична и фалшива среда.
Искам история, която да ме грабне и да ме кара с нетърпение да чакам всеки обрат в нея, всяко едно разплитане на нишката. Искам играта да ме накара да мечтая, да разпали въображението ми. Да ме отведе в реалността си и да го направи по истински начин, за да повярвам, че наистина съм там. Несъмнено дълъг списък от изисквания, затова толкова се радвам, когато бъдат удовлетворени.

Добре дошли в Елона

Екипът, разработил Nightfall, е същият, направил Prophecies кампанията (тази на оригиналния Guild Wars), като работата по експанжъна стартира малко след започването на Factions. Затова и двата експанжъна се появиха в рамките на една година, разширявайки доста солидно света на играта. Резултатът е, че са взети всички добри идеи от двете части и са доразвити. Добавеният нов континент Елона не е непознат за феновете, изиграли играта. Градовете и куестовете в пустинята на Prophecies са населени с обитатели, които разказват за легендарния сблъсък между краля на неумрелите Palawa Joko (палавия Джоко Росич, хе-хе) и генерал Оса. За неизброимите красоти на пристанищния град Камадан, дисциплинираните войки на Kourna и несметните богатства на търговците от Ваби. Континент, изпъкващ с ориенталската си красота на фона на готически средновековната Тирия и азиатската Канта. С гигантски савани, вместо планини, и много пищни селища с огромни площади, навяващи усещане за величие. Но тъмни дни са надвиснали над Елона. Серия от мистериозни убийства и събития в сърцето на Sunspear ордена, както и разбунтуването на пиратите по бреговете тревожат хората. Има нужда от герой.
И познайте кой ще е това – ти и героите ти, заедно с гилдмейтовете и приятелите си. Guild Wars винаги се е стремял да бъде MMORPG със сюжет. И го постига – естествено че няма да се занимавате само с труповете на археолози и няколко пирата. Историята е доста комплексна, има своите положителни и отрицателни герои и докато стигнете до логичното изправяне пред пропаднало божество, със или без вашето съгласие ще ви е направила съпричастна към всичко, ставащо на Елона. И това не е важи само за основната сюжетна линия. Повечето от



НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	2.1Mb / 280 KB
БЪЛГАРСКИ	20Mb / 2.5 MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	4Mb / 520KB
БЪЛГАРСКИ	32Mb / 4MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

субкуестовете са свързани с лица и събития от предишните две игри, и то доста добре аргументирано. Това винаги ме е възхищавало в продукта на Arena Net – как буквално от нулата успяха да изградят един мащабен свят, с неговите богове, герои и злодеи, политически игрички и интриги.

Героите

Двата нови класа – парагона и дервиша – вече разгледахме преди два броя. За месеца, в който играта е на пазара, първият се утвърди като много могъщ съпорт персонаж – било за PVP или PVE, особено в комбинация с воин, той може да се използва както като втори щит между предната линия и магьосниците, така и като неизчерпаема батерия за мана и кръв. Дервишът заедно с много силните божествени форми пък заема второто място по нанасяне на щети, и както смята колегата, може много добре да играе сам със себе си. Не да се пипа, мръсници такива, аман от това подсъзнание – а да се бъфва и хийлва доста прилично, намалявайки стреса върху topk-овете.

Добавени са много и доста идейни нови способности за останалите класове, като общият знаменател е да се разширят уменията на всеки клас в среда, в която досега е имал пропуски, и да се подпалват задниците на лошковиците. Рейнджърите например могат да добавят към "деген" билда си и burning condition, такива скилове са дадени и на елементълиста. Warrior-ите и Assassin-ите имат антикастърски умения, прекъсващи магии или нанасящи тежки поражения на всеки, който се опита да направи или е под ефект на такава. Нова торба от кокали получават некротата, която като се разпадне се самосъживява и т.н. Това доведе до появата на стотици нови билдове и подобряването на някои от най-използваните.

А новият тип компютърно контролирани герои – хенчове правят минаването на всяка една от 20-те мисии доста по-лесно. Сега оптималният вариант на соло игра е с още един играч и 6-те ви героя. Те не са толкова добри, колкото група от хора, знаещи къде се намират и какво правят, но в доста случаи се справят много по-добре от екип от играчи, сглобен на случаен принцип.

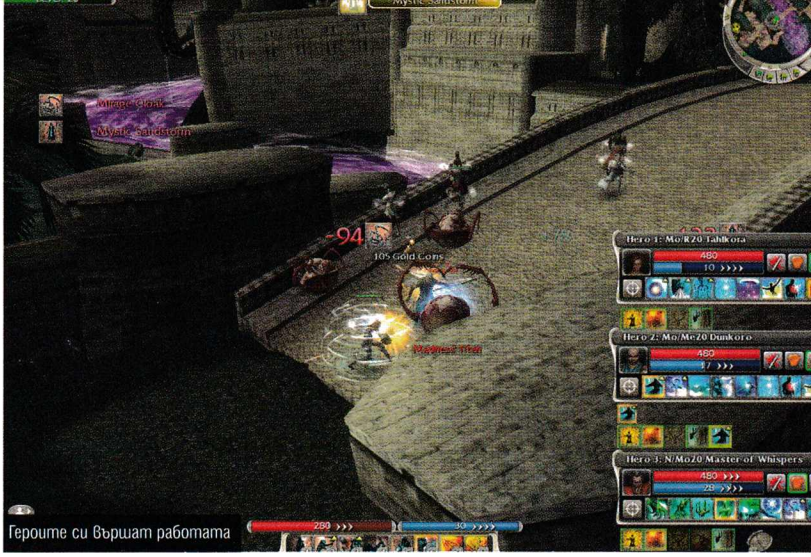
Новите дрешки на царя

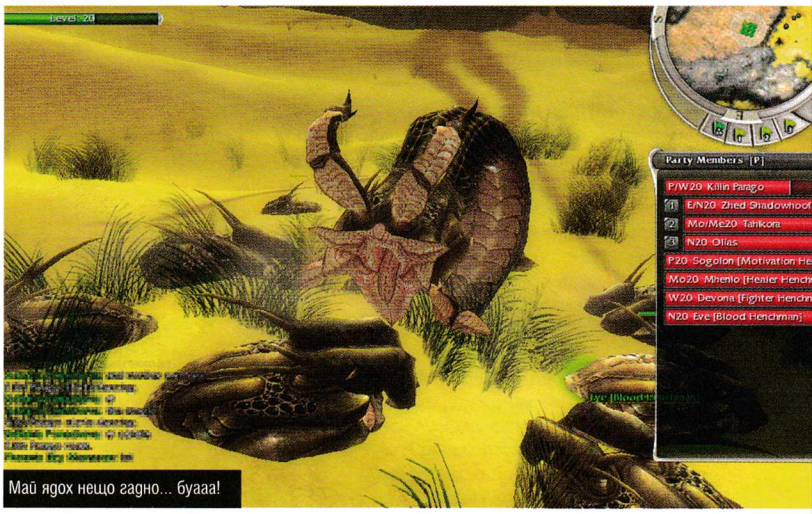
Освен масата оръжия и умения, има още две доста солидни промени в геймплея. Първата е новата серия от руни за брони. Всички елонски доспехи имат само базови статистики. Останалите можете да ги направите сами с различни руни – за намаляване на щети и времетраенето на различни негативни ефекти, за добавяне на мана или кръв, както и допълнителна броня при определени условия. Подобна е и ситуацията с инсигниите. Могат да се слагат на оръжия и щитове и да модифицират който и да е от неговите атрибути като ъпгрейд. С тази разлика, че вече можете да вземете от син предмет с малка стойност "Precious" инсигния и да я сложите на златен, но непотребен за класа ви, такъв. В резултат ще вдигнете почти двойно стойността на предмета. Козметична, но готина, новост е възможността да видите как се комбинират различни бои и как ще изглежда даден предмет, преди реално да го боядисате.

При мисиите също има доста подобрения. На първо място те са станали доста по-интерактивни и в някои случаи доста по-забавни. За разлика от системата – мейн куес и бонус куест в Prophecies и минаване за норматив във Factions, сега ще видите комбинация и от двете. Общото е, че са доста по-динамични и интензивни и по-малки по обем (с изключение на последните).

Преди няколко седмици с доста голям пач бе отворен още един риълм в царството на хаоса, който пък се оказа така чаканата елитна мисия.

Друга много добра черта на Nightfall е, че куестовете тип "Иди и изколи чудовища от типа X, за да ми донесеш Y бройки от предмета Z" са редуцирани до допустимия минимум и са добавени няколко адски кретенски концепции. Може и да не виждате нищо героично в това да търчиш като идиот, гонейки злобни розови фламинго от оризови ферми, но доблестта и героизма имат много измерения.


Героите си вършат работата


Май ядох нещо гадно... буааа!

Армията немъртви, Палавият Джоко Росич ги бъзика

Palawa Joko: No, No, No! Mummified flesh on the left! Dried bones on the right! No, your other right! You worthless bits of animated anatomy!

Жанр:	**Шутър**
Издател:	**Activision Value**
Сайт:	**www.activisionvalue.com**
Изисквания:	**P 1 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**3**
Платформа:	**PC, PS2, XBox**
Мултиплейър:	**Не**

Георги Панайотов

WOOT, fake ass gangstas!

The History Channel: Civil War – A Nation Divided

В американската история почти всички светли и значими дати са свързани с войни или природни бедствия: Войната за независимост, Виетнам, ураганът Катрина, преизбирането на Дж. У. Буш и т.н. Обаче пичовете очароват с начина си да се радват и да се гордеят със събития, които биха накарали всеки що-годе нормален европеец да сведе засрамено глава. Не ме разбирайте погрешно, но не бих сложил като червена точка в историята си превръщането на няколко хиляди селяни от делтата на река Меконг в хрупкаво овъглени купчинки. Още по-малко бих изпадал в екстаз на историята за нация, обърнала се сама срещу себе си, за да защити робството.
Точно това е есенцията на Гражданската война в САЩ - северните и южните щати застават едни срещу други. Едните нямат нищо против негърки да им обработват плантациите и слабините редовно. Другите пък (най-вероятно поради недостиг на черен материал) са силно възмутени и поради липсата на достатъчно интелигентност за мирно разрешаване на спора се стига до едно благо куршумораздаване. Което и до момента си остава най-кървавата война в американската история.

Пуцай, куме!

Ужас, баце!

Скипвам момента, че можете да играете като поддръжници на робството. Не за друго, ама си е толкова дебилно нелепо, че се чудя дали да му се радвам или да го критикувам. Минаваме към директни впечатления от играта. В очите ви се навира опита за копиране на Medal Of Honor. Тоест - шутър с наченки на епичност и скриптирана до козирката линейност. Двете кампании ви поставят на страната на Севера или на Юга в зависимост от предпочитанията ви. Едва ли ще се почувствате емоционално привързан към идеологиите на която и да е от страните, така че няма значение за кого ще играете. Оръжията и мисиите като концепция са идентични.
Те ви изсипват директно на огневата линия, някакви неща гърмят, някакви хора крещят около вас, други по вас, трети просто си крещят, щото си умират. Експлозии, дим, абе паника, яко мисля си аз, ама за кратко. Идват лошите. И първо "Трес между оките" от дизайнерите. Продърпаните мустакати субекти повече приличат на пиянките от кварталното кръчме, отколкото на армия. Е, добре, въздъхвам аз:

Щом трябва, ще стрелям по дядовци!

Изскачам иззад укритието, лошите ме набелязват, свалям единия с точен хедшот, но през това време останалите стрелят. "Еха-а, отидѐх си", присветва червена лампичка в съзнанието ми. Сковавам се, чакайки смъртта от втория залп, докато не осъзнавам, че такъв просто няма. Сладурчовците си презареждат пушките. Слагат ги на земята и почват да ръчкат там нещо, да чистят, да бутат, пак да ръчкат. Ебаси кефа! Пет секунди по-късно и пет точни изстрела на монитора има пет трупа повече. Радостта е пълна до момента, в който самият не трябва да презаредя. Отивам да си правя кафе, като се връщам, тъкмо пичът е уплътнил куршума... Ако това е идеята за динамичен екшън - скорострелност от 3 изстрела в минута, аз съм трамвай!

Разтърсен

Около 20 минути по-късно поредната тежка въздишка ознаменува захващането със следващия ъбджектив. Пътьом опитах да пострелям с оръдия и Гатлинг-

5 неща, които предпочитам пред това да я играя:

1. Бира с непознат наркоман
2. Бира с познат наркоман
3. Просто наркоман
4. Да тичам гол по плажа през декември
5. Да ме гони наркоманът от точки 1, 2 и 3

Дядо Стефчо

5 неща, които биха ме накарали да я играя:

1. Главният редактор
2. Липсата на цел в живота
3. Или това, или да разфасовам глисти
4. Единствената игра на PC-то в затвора...
5. ... което е далеч от килията с наркомана

картечница. Оказа се не чак толкова готино, колкото си мислех. Тичкам си по пътечката, с все по-голямо отегчение обстрелвам безобидните лошковци, когато БУУМ и съм труп... а последният сейв е на 20 минути назад. Кофти. Повтаряме нивото, запомняйки точно къде скриптът активира експлозията. Точно на пътя ти, без каквато и да е подсказка (стреляща артилерия, взривно устройство, Божия гняв, ако щете). Наистина, това е единственият начин да умрете: скрипт дизайнерът (да му изсъхне к**а) да ви скрои гаден номер. Всички други опити - хвърляне от мост, граната в краката или заставане челно пред вразите, завършват със суициден неуспех. Първо: нямате право да мърдате никъде освен по начертания ви път - забравете да се метнете от моста. Второ: при най-добро желание лошите не могат да ви застрелят - регенвате си кръвта, преди да са презаредили. Общият резултат - скука. Останалите от съюзниците ви също са неуязвими. А с приклада на пистолета правя идентично количество демидж, колкото и с кавалеристка сабя - очарователно, нали.

И все пак, няма ли нещо готино?

Може би енджинът - Quake 3. Аха, да - не знам защо са толкова надути системните изисквания, но графичната платформа е допотопна. Звуците са ужасяващо нереалистични. Не, това не става. Жалките опити да превърнат играта в наръчник по история с масата рекламни клипчета на History Channel - също. Та рекламните продукти имат една основна характеристика - безплатни са. Все пак играта се разпростира на цели два и половина гигабайта, пълни с глупости, не може да няма нещо добро. И ето тук ми проблесна - 3 диска бре, какво неистово упорство и самодисциплина са били нужни на екипа, за да ги запълни с нищо. Но целта на игрите е да ни радват, а не да се възхищаваме на дизайнерите им, за това червена точка няма да има.

Опитах се, наистина се опитах. Дори си навивах на пръстчето, че това е много добра възможност да се вкарам в екшъна на Age Of Empires 3 в трето лице, и не успях. Бликащият отвсякъде американски национализъм и темата на разглежданите събития е толкова близка до нас, колкото пингвините до фритюрници за еднократна употреба (има ли такива?!). Като гейм рецензент също останах в див потрес, че някой има наглостта да предлага такива неща, да ги нарича игри и да иска пари за тях. Пресвети Westwood, Blizzard, и други геймърски богове - слезте от небесата и ги накажете!

P.S. - Ебаси тъпата игра.

- Има много кадри от History Channel
- Проверява нервната ти система
- Нагледен пример как могат да се напълнят три диска с глупости, постижение!

графика
звук
геймплей

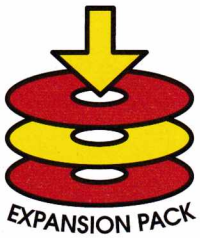
2.0

- Исторически стара графика
- Исторически стара концепция
- Може да ти изнерви и палците на краката

kaldata.com

Софтуерни, хардуерни и IT новини.

Kaldata.com е най-големият български сайт за IT новини, предлагащ ежедневно най-актуалната информация от света на софтуера, хардуера и информационните технологии. Бъдете в час с последните версии на любимата си програма и открийте **само тук** много нови и полезни приложения.



Жанр: **Стратегия**
Издател: **Electronic Arts**
Сайт: **www.bfme2.ea.com**
Изисквания: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Злото ще възтържествува

LOTR: The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-king

Почти хиляда години след легендарната Война на Последния съюз, когато Исилдур сразил Саурон, и много преди Гандалф да разбере, че Единственият не е изгубен безвъзвратно, а се намира в ръцете на едно от най-необичайните същества на Средната земя, се родила друга история...
Тя разказва за могъщ и зъл магьосник от Севера, известен като Краля-чародей, който се надигнал от своето леговище през 1300-та година от Третата епоха, събрал огромна армия и повел открита война с Арнор – великото кралство на хората, което след смъртта на Еарендур било разкъсано от жажда за власт и разцепено на три – Артедаин, Кардолан и Рудаур. Това е същият страховит черен конник, който прободе Фродо със своето моргулско острие на Бурния връх, наричан от елфите Амон Сул. Думите на Гандалф за него биха всели страх у всеки: "Той е древен крал на Ангмар, Магьосник, Дух на Пръстена, Повелител на Назгулите, сянка на отчаянието, копие на ужаса в десницата на Саурон... А ако са верни древните слова, не ще падне той от ръката на простосмъртен мъж и дори за Мъдрите е скрита участта, що го чака." Именно Ангмарският крал-чародей, този енигматичен персонаж, създаден от брилянтното въображение на английския филолог Толкин, е и главният герой в първия експанжън за най-добрата стратегия, правена по "Властелинът на пръстените".

Магьосническото кралство

Доста неща се случиха, откакто за последен път поведохме армиите на хора, елфи и джуджета срещу портите на Дол Гулдур – крепостта на Саурон в южните покрайнини на Мраколес. Най-значимото обаче е, че чрез The Rise of the Witch-king на хоризонта изгря нова фракция, наречена Ангмар. Тя би могла да се опише най-точно като злия аналог на джуджетата. Нейните воини са яки, но доста бавни – като се започне от черни нуменорци и тъмни скиталци, та се стигне до могилни и снежни тролове. Кавалерия в пълния смисъл на думата, която да се мери с роханските конници, няма. Може би с изключение на ездачите на вълци – една от общо четирите вида единици, които трол господарите могат да призовават и ръководят. Но за сметка на това пехотата на Ангмар е една от най-мощните в играта и на всичко отгоре се допълва от зли магьосници, поклонници на Краля-чародей.
В началото на сражението тези заклинатели умеят да правят няколко обикновени магии, с които увеличават силата на съюзниците или забавят враговете. Но впоследствие, след изучаването на съответния ъпгрейд, специализират и в едно от общо три особено унищожителни вълшебства – порой от трупове, пълно замразяване на изгрите единици или изсмукване на жизнените сили на противниците, за да лекуват съюзниците около себе си. Уловката в случая е, че за да бъде възможно всичко това, за всяко заклинание магът трябва да принесе в жертва определен брой от своите последователи, които го следват навсякъде (те се регенерират, но това отнема време). Определено е уникална единица, но нейният проблем е, че изисква изключително голямо внимание и на моменти е твърде трудно да я запазите жива, просто защото е слаба физически, а обхватът, в който прави магиите си, е убийствено малък.

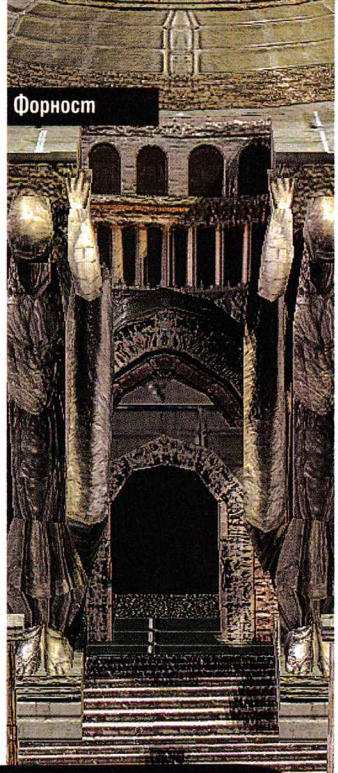
Какво ново из Средната земя

Очевидно е, че в този си вид Ангмар превъзхожда почти всички раси в Средната земя. Тогава с какво точно останалите шест враждуващи сили ще се противопоставят на надвисналата заплаха? С нови единици естествено. В това отношение най-забележителната промяна е въвеждането на т.нар. "орда от мини герои". Това е отряд елитни воини с умения, подобни на тези на истинските герои. Те се тренират от обикновените постройки, като стандартните юнити, но когато достигнат определено ниво на опит, получават уникални способности от ранга на тези на Теоден или Глорфиндел да речем. Дори си възстановяват здравето сами, когато не участват в бой. Уловка естествено има и тук – може да ръководите само по няколко наведнъж. Дългоушковците например имат възможност да обучат най-много три отряда воини от Нолдор (въпросната орда от ми-

Най-мощната магия на Ангмар – огромен вълк, който помита всичко по пътя си или го изяжда, за да се възстанови

Могилините ридове – малко преди Голямата чума да сполети Средната земя

Ледена разруха



Форност

Крепостта на Ангмар

Какво ни очаква?

- Цяла отделна фракция, наречена Ангмар
- Нови единици за всички останали враждуващи сили
- Кампания за Краля-чародей и стремежа му да завладее Арнор
- Преработена Create a Hero опция с един нов клас трол – Олог-хай
- Усъвършенстван War of the Ring режим с два "исторически сценария"
- Войната на пръстена и Падението на Арнор

ни герои), които са еднакво добри както с лък, така и с меч, а когато достигнат седмо ниво, получават достъп до умението Weapon Song, което ги прави няколко пъти по-силни. При Мордор пък Черните конници вече не са същински герои. Приветствам тази идея с две ръце, тъй като такива бяха изключително безлични и се губеха в сянката на Краля-чародей. В Rise of the Witch-king те са обединени именно в "орда от мини герои" и имат достъп до цели три специални умения. Но естествено може да контролирате само един подобен отряд наведнъж. Що се отнася до героите – лейтенант Готмог (безформената гадина, която водеше армията на Саурон към Минас Тирит в "Завръщането на краля") е сред новите попълнения в редиците на Мордор, чийто назгули вече могат да слизат от гигантските си летящи зверове (тогава получават достъп до малко по-различни умения).

Дребните промени

The Rise of the Witch-king въвежда и някои малки, но важни корекции върху цялостния начин на игра. Най-забележими са промените, свързани с обсадните съоръжения. Сега много от воините (предимно обикновената пехота) нанасят минимални щети на сградите. За сметка на това катапултите и всички останали подобни машинарии са по-бързи отпреди, много по-ефективни срещу постройки и най-важното – не нараняват вашата войска, когато я треснат по погрешка. Ударната вълна обаче не я щади и тя все още се разплисква във всички посоки като малка локвичка, замерена с камък. В режима War of the Ring също се наблюдават шепа съществени подобрения. Сега, вместо да пилеете безброй ресурси за обучаването и ъпгрейдването на единици по време на битки, само за да видите как се изпаряват на мига, в който напуснете бойното поле и отидете на стратегическата карта, те ще остават с вас! Освен това може да ръководите не трима, а четирима герои наведнъж, и да придвижвате армиите им не с по едно, а с по две полета напред в приятелски територии. Така War of the Ring става далеч по-примамлива възможност, след като преминете през иначе кратката кампания с Краля-чародей.

В очакване на "добър" експанжън?

Макар и не чак толкова оригинален и революционен като Dark Crusade, The Rise of the Witch-king все пак е един от по-добрите експанжъни на пазара, които дори след коледния порой от хитове успяват да изпъкнат и да предложат нещо смислено. Но защо ли имам чувството, че няма да е последният, който EA LA ще ни сервират по темата? Дали не идва ред и на доброто да възтържествува?

- Многобройни воини, герои, умения и магии, които не могат да се опишат в рамките на две страници
- Подобрен изкуствен интелект
- По-балансиран, по-увлекателен и по-разнообразен геймплей

графика
звук
геймплей

5.5

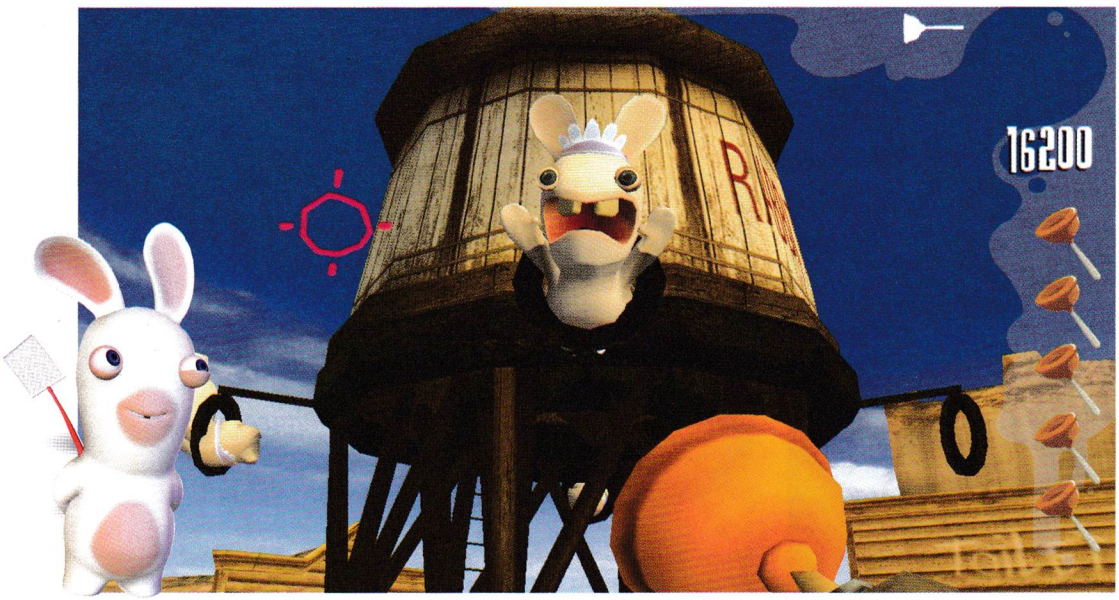
- Бавен лоудинг
- Някои особено досадно трудни мисии в кампанията
- Твърде малко брони и оръжия

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**Ubisoft Sofia**
Сайт:	**www.raymanzone.com**
Изисквания:	**P 1 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD:	1
Платформа:	**PC, PC, PS2, PS3, XBox 360, DS, Wii**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Bunnies just wanna have fun

Rayman: Raving Rabbids



Мишел Ансел бе едва деветнадесетгодишен, когато създаде Рейман. Но това дебилно изглеждащо човече с крайници, плуващи във въздуха, успя да завладее сърцата на милиони. Най-вече заради своето неподправено чувство за хумор, което вървеше в комплект с гамбестия му нос. И сега четвъртата част от поредицата е може би най-шантавото нещо, излизало някога със заглавието Rayman.

Атаката на побеснелите зайци

Шареният свят на играта е застрашен от най-необикновения враг, който някога е виждал – орда от палави, непослушни, хитри, постоянно крещящи и на моменти мегаидиотско сладки зайци, които нещо не са много наред в главата. В един спокоен слънчев ден те прекъсват пикника на Рейман, успяват да го пленят и да го принудят да участва в техните малки извратени игрички. Ако иска да се спаси, той ще трябва да играе по тяхната свирка в рамките на петнадесет дни и да спечели колкото се може повече отпушвачки за мивки, за да ги забие на стената, да създаде импровизирана стълба и да се измъкне от килията си. Звучи логично, нали? Зайците обожават мини игри Макар и да няма и помен от характерния за поредицата класически "подскачай и тичай" геймплей, Raving Rabbids е изтъкана от десетки оригинално замислени кратки мини игри, повечето от които направо ще ви почупят от смях. В една от тях ще трябва да се грижите вратите на плажните тоалетни, в които зайчетата серат с характерните за този процес стенания, да са винаги затворени, защото не щеш ли, животинчетата са особено срамежливи. Друга ще ви натовари с нелеката задача да изтръгвате червеите от зъбите им, защото нямат навика да си мият зъбите редовно. А в трета – ще излезете на дансинга, за да спретнете диво шоу на беснеещата публика – я на фона на музиката от "Криминале", я под звуците на "Girls Just Want to Have Fun" на Синди Лопър, я на някое техно парче. Ще участвате и в бесни състезания и в диви престрелки с въпросните мивкоотпушвачки, ще влизате в съзнанието на зайците, ще скачате на въже, ще търсите изгубени прасета и какво ли още не.

За зайците и мишките

В повечето случаи основните ви средства да се справите с предизвикателствата, ще бъде мишката – въртете я в кръг бързо и ще наберете достатъчно сила, за да хвърлите кравата Дейзи колкото се може по-далеч. Помпайте на левия бутон на вашия PC-гризач и ще напълните устите на прииждащите към бара зайци със сок от моркови. Стига да ви е по-удобно, имате възможност да използвате и клавиатурата (или пък геймпад, ако разполагате с такъв), но като че ли горният вариант е подобър. Когато се приберете в килията си пък, можете да преиграете някои от мини-игрите, да се преоблечете (като гангстер, готик-фен, бабичка, диджей, мексиканец и дори като Елвис) и да послушате някоя песничка на джубокса. Но в повечето случаи ще бързате да се върнете на арената, пълна с обезверени зайци, за да видите какво ще бъде следващото предизвикателство.

Зайците определено си заслужават

За финал мога да ви кажа само, че Raving Rabbids е една страхотна и неангажираща колекция от мини игри, която със сигурност ще ви разсмее. Дори когато превъртите краткия Story режим, винаги може да се върнете към любимите си предизвикателства и да се опитате да ги преодолеете в тандем със свой приятел.

- Истерични зайци със страхотен дизайн
- Странна и приятна колекция от над 60 мини игри
- Почти перфектна PC версия, създадена от Ubisoft в София.

графика
звук
геймплей

5.0

- Странни бъгове – когато Рейман излиза на денс-подиума
- Ако очаквате jump and run с огромен свят, ще се разочаровате
- Към края започва да става еднообразна

Жанр: **Симулатор**
Издател: **KOCH Media**
crazyfrogracer2.com
Изисквания: **P 400 MHz**
256 MB RAM, 32 MB video
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Забранено за лица над 7-годишна възраст

Crazy Frog Racer 2

Едва ли има човек, който да не е чувал досадното бръмчене на Лудата Жаба, известна сред някои среди и като Досадното нещо. През изминалата година пронизващите, лишени от всякаква музикалност, звуци, излизащи от устата на земноводния дразнител, се бяха гарирали в повечето мобилни телефони. Клипове с шизофреничното същество се въртяха по телевизиите, а дори бабите по седенките на село обсъждаха новите подробности около него. Така в един момент и геймпроизводителите не останаха по-назад и решиха да сътворят поредния хипертъп рейсър с участието на въпросната кекерица, за да напълнят джобовете си с мангизи.

Невидими подобрения

Броени месеци след първата част се превръщаме в свидетели на продължение на тази абсолютно безперспективна игра. Новостите, които ще срещнем в Crazy Frog Racer 2, са толкова дребни и смешни, че направо ме е срам да ги споделя с вас. Но, ако не го направя, подобре направо да копирам статията на Владо Тодоров за предишната част на играта и да приключваме. Корекции в геймплея няма да откриете – управлението си е все така дървено и неестествено, пистите са шарени и кратки и... гадни. Ще се натъкнете на три нови героя (Зъл генерал, Хавайска Луда Жаба и Луда Жаба-робот), с които ще можете да правите луди гонки. Също така, попадайки в жабешкия свят, ще получите възможността да разцъкате няколко „много яки" мини игри. В първата ще помагате на Дразнещото нещо да танцува на песни, преработени изцяло в неговия неподправен стил. Управлението в това предизвикателство е лесно – четири бутона, които трябва да натискате в определени моменти. Другата игра е жабешки флипер, който за мен е най-безобразно тъпото нещо на света. Ако имате желание разгледайте го сами, аз мисля да го скипна. Това обаче съвсем не е всичко! Ако се справяте добре с невероятно "трудните" състезания, ще получите възнаграждение и ще можете да пробвате късмета си в още няколко мини игри. Струва ми се, че е възможно след като прекарате едно солидно количество време в компанията на Crazy Frog Racer 2, да започнете да се отегчавате. В такъв случай няма да е лошо да опитате играта от една съвсем различна гледна точка – в мултиплейър, който можете да осъществите с приятел по не един, а два начина – на една клавиатура или с геймпад и кийборд.

Ех, жена зад волана :)

Дано няма трета част

Едно от качествата според производителите, които играта притежава, са новите луди бонуси. В предишната част можехте да се насладите на какви ли не power-up-и: такива за ускорение, броня, реактивни ракети, лазери, мини, щитове и рани бустове, а сега към тях можем да прибавим и експлозивни power-up-и, локви масло, токсични облаци и други.

Не е възможно да стане въпрос за лудата жаба и да не обърнем внимание на озвучението. Спомням си, че в миналата част то беше наистина дразнещо. Е, тук бих го определил просто като неприятно. То се състои от всички (или поне повечето) миксирани тракове, пресъздадени в жабешкия стил. Освен това, имайте предвид, че из менютата на играта вече няма да срещнете музикална кутия, а визуална, в която ще видите два от клиповете, в които главен герои е любимецът на народа – Дразнещото нещо. Е, какво повече да желаем от продукт, който вероятно е написан, пакетиран и разпратен по целия свят за по-малко от 24 часа.

+
- Хипер изродски герои
- Забава за деца под 7 годишна възраст
- Нови мини игри, герои и power-up-и

графика
звук
геймплей

4.0

–
- Плоск геймплей
- Дразнещо пробутване на всички "жабешки" миксове на иначе хубави парчета
- Струва пари

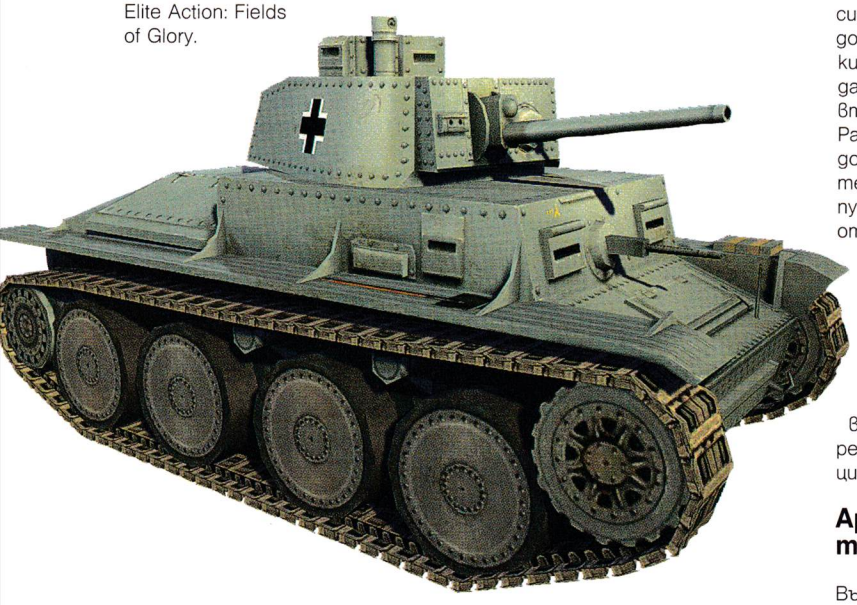
Жанр:	**симулация**
Издател:	**JoWood**
Сайт:	**panzereliteaction.com**
Изисквания:	**P 800 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, XBox**
Мултиплейър:	**Да**

Стефан Хаджиев

"Три танкиста, три весёлых друга.."

Panzer Elite Action: Fields of Glory

Десетина тона метал, дизелови или бензинови изпарения, прилично оръдие и възможност за бавна и мъчителна смърт – това са само част от нещата, обвивали живота на танкистите от времето на Втората световна. В наши дни единственият досег, който може да се получи с подобна ситуация на ужас, боботене на двигатели и оглушителна стрелба, е внезапно прибиране в казармата, посещение на военно-исторически музей или включване на компютъра. Вариант номер едно е най-реалистичен, но по една или друга причина не привлича моето внимание, вариант две е добър, но изисква свободно време през делнични дни или уикенд – когато обаче могат да бъдат намерени и много по-добри приложения... В края на краищата оставаме с възможност номер три. В настоящето на пазара съществуват поне няколко танкови геймки, но почти със сигурност, тази, която заслужава най-много признание, е продукта на JoWood, наречен Panzer Elite Action: Fields of Glory.



Кратка характеристика

Fields of Glory е кръстоска между танкова симулация, аркада и 3D пуцалка. Нивото на управление е с много идеи под леката трудност, стрелбата е непрекъсната, а враговете – изобилни. Сингълплейърът на играта се състои от два основни компонента. Първият е кампания, в която се поемат двадесетина мисии, а вторият – единични изпълнения, в които наша милост може да избере любим ключов момент от войната, в който да се включи. Възможните страни, зад които може се застава, са си класическите Германия, Русия и Англо-американските съюзници. Както и почти всяка уважаваща се съвременна игра, Panzer Elite Action предоставя възможност за мултиплейърни изпълнения, в които хомосапиенс X може да изпробва своите способности в комбина или срещу други представители на своя биологичен вид.

Танкове на килограм

Добър момент в Fields of Glory е, че се предлага изобилие от танкове за управление. Почти във всяко следващо ниво на кампанията са налични нови и по-добри машини, с които да се пуцат враговете. Второ „бонусче", което изниква още от самото начало, е възможност за контролиране на няколко приятелски танка. Командите, които могат да се дават, не са гениални, но вършат учудващо добра работа. С малко по-разумна стратегия и грижа за последователите почти всяка мисия може да бъде изиграна и доведена до успешен край.

Екшън

Независимо от сравнително бавната скорост, с която се движат управляемите буци метал, мелетата са прилично кървави и енергични. През повечето време действието е наситено, но в същото време се предлагат и дребни моменти на затишие, които балансират отлично цялостната ситуация. Мисиите са от средно до доста дълги и понякога, въпреки останалите плюсове, могат да доведат до лек момент на втръсване.

Panzer Elite Action разполага и с добър изкуствен интелект. Приятелските панцери се движат и пуцат с голяма доза мисъл, като от време на време могат да задминат по успеваемост дори машината, управлявана от играча. Поведението на враговете е от същия дол дренки – дори при ниско ниво на трудност лошите се разматват по терена с пъклена вещина и често създават интересни и крайно летални ситуации.

Аркадно пуцалски мотиви

Въпреки многото включени танкистки монолози и исторически филмчета, Panzer Elite Action в никакъв случай не е крайно достоверна или реалистична. Нивата са подредени по подобие на 3D пуцалка, терените са ограничени с минни полета или непреодолими геоложки препятствия. Единственото, което им липсва, за да заприличат тотално на изпълнение а ла Дуум, са видимите стени и таваните. Едновременно с това из света на геймката са разхвърляни безброй практически неунищожими депа за ремонт и презареждане с муниции. Враговете се намират под път и над път, а управлението се свежда до няколко клавиша и мишката и в никой случай не би могло да бъде сравнено с най-автентичните представители на танковите симулации. Като опция съществува и почти тотално улеснение на шофьорлъка, което пък като усещане свежда танковете до еквивалент на леко навъсени и недоспали персонажи от CS.

Фантасмагоричен елемент в Panzer Elite Action е и арсеналът на панцерите. Основното оръдие разполага с нереално голям запас от снаряди, а картечницата действа почти непрекъснато. Пуцалото отказва да стреля само при прегряване, момент, който продължава броени секунди. Единственият реално ограничен ресурс, с който разполагате, е възможността за въздушни удари. При желание играчът може да набележи точка от видимото пространство, която да бъде бомбардирана от приятелската авиация. Самолетните атаки са адски мощно и бързо средство за поразяване, но трябва да се използват умерено – две или три бомбомятания на мисия и екстрата се изчерпва.

Шарении и звук

Визията на играта е много приятна. Менютата са изчистени, а вмъкнатите филмчета съдържат съвсем истински документални

кадри. Самата графика, изявяваща се по време на джитването, е изключително прилична. Отделните детайли по машините и околния свят са изпипани добре. Някои от ефектите от рода на взривове и движение на пехотата са леко монотонни и повтарящи се, но това минусче лесно може да остане незабелязано.

За разлика от картината звукът на Panzer Elite Action е с няколко идеи по-надолу. Отделните писукания са средна ръка, а гласовете, които текат зад кадър, са твърде бомбастично патриотични. Музиката и фоновите изпълнения (включително тези, струящи от сайта на играта) биха били радост за ухото на някое девет-годишно хлапе, но като реално звучене са наистина дразнещи. Като цяло Panzer Elite Action: Fields of Glory е една забавна игрица. Управлението на машините почти елементарно, а нивото на сложност някъде към средните стойности на скàлата. Ако си падате по History Channel и имате военнолюбиви помисли, намерете геймката – удоволствието, което ще ви достави, е пълно. Ако пък не спадате към този род индивиди, можете да потърсите и нещо друго, един Unreal или Need for Speed ще донесат много по-голямо количество положителни емоции.

- Лесна за преглъщане
- Графиката е повече от прилична
- Голям набор от различни танкове

графика
звук
геймплей

5.0

- Някои мисии са прекалено дълги.
- Дизайнът на нивата не е цвете.
- Звукът може да бъде наистина дразнещ.

СОФИЯ
Магазин "Placebo"
ул. Шишман 51
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center,
бул. Арсеналски N2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Napa`s GraffStore & Galery
ул.Цар Иван Асен II 57
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
Търговски център "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Магазин "Мултидиск"
бул. Мадрид 5
Магазин за мобилни аксесоари "Текарт"
ул. Виктор Павлов
(Алея на услугите)
до метростанция Вардар

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА
ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ

ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg
МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС
И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.

ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ
ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА
ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.

www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Жанр:	Екшън/Приключение
Издател:	Sierra Entertainment
Сайт:	www.eragongame.com
Изисквания:	P 1.5 GHz, 512 MB RAM
Брой CD:	4
Платформа:	PC, XBox, PS2
Мултиплейър:	Не

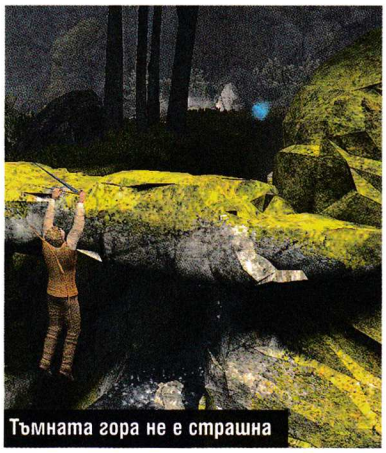
Лили Столова

In a Land Of Dragons...

Eragon

Драконите са митични същества, красящи много древни култури. Те се раждат във въображението на хората под най-различни форми – с облик на змия, подобни на гущер, понякога с многобройни крака. Люспите им блестят в най-различни багри. Понякога погледът им е пронизващ, огнен, изпълнен с мъдрост или сеещ необратима разруха. Драконите винаги са били символ на сила. И днес в, XXI век, нищо не се е променило. Драконът владее въображението на едно момче. И силата му е безгранична – той превръща момчето в герой. Едва прехвърлил 20-годишна възраст, Christopher Paolini вече има зад гърба си няколко книги, превърнали се в бестселъри. И именно Saphira – драконът, който се ражда в неговото въображение още след завършване на гимназията, успява да го понесе във висините на класациите по продажби, да му донесе световно признание и хоризонт за развитие на такава крехка възраст. Интересното е, че желанието и амбицията му да успее с този свой проект са наистина огромни и той влага адски много усилия, които в крайна сметка водят до гигантски успех, за който едва ли и сам е допускал, че е възможен. След всичко това смятам, че е логично да се запитате

Тара-рам стрелец съм аз голям


Тъмната гора не е страшна

Бой на негри в тъмна нощ

каква точно е тази история

Какво е това вдъхновение? Какво кара големите компании да инвестират в този проект? В следващите няколко пасажа ще се опитам да ви обясня защо аз, уви, така и не можах да разбера техните доводи. Не ме разбирайте погрешно – не казвам, че не е имало смисъл. Доверявайки се на тяхната преценка, смятам, че филмът ще е наистина добър, а и информацията, която

Айде на мелето

Кой е по-по-най...

имам досега за него, е обещаваща. Книгата най-вероятно също е завладяваща – все пак тя е първоизточникът на всичко. Играта обаче просто не е предназначена за хора, които не са добре запознати със света на Alagaesia. И тук идва още един логичен въпрос: защо тогава тя предхожда филма като дата на излизане? В нея историята е много бегло разгледана. Текат си cut-сцени, гледате едни такива хубави ми ти персонажи, изрисувани, изкусурени, ама какво точно правят, не става много ясно. А филмчетата не са малко, като се има предвид дължината на самата игра. Дори горе-долу между всеки две нива се мъдри такова.

Е, ако целта е била да видите, че нещо там се случва и да се разтърсите из нета, за да разберете нещо по-завладяващо от очевидното – че Eragon е момче, което случайно намира яйце на дракон, сте я постигнали. С малко цъкане online разбирате и че Brom, който постоянно се бие рамо до рамо с вас, е менторът на момчето. Той е един от ездачите на дракони в миналото и доскоро се е примирявал с разказването на легенди за тях. Сега обаче му предстои да възроди славата на драконите. Другият персонаж, който ви по мага, е Murtagh. Баща му най-общо казано има грях към силите на доброто, но той все пак е на ваша страна и изменя на произхода си. Arya пък е красавица – разбираемо е, че като елф от нея се очаква да съчетае крехкостта на расата си с невероятни бойни умения. Durza е въплъщение на злото – сянка, магьосник, опиянен от идеята за власт и плетящ най-изкусно интриги. Saphira пък е най-изящният герой – драконът. Той има телепатична връзка с главния герой.

Геймплей

В играта има три нива на трудност. Каквото и да изберете, разбира се, следва яка сеч. Самите схватки започват добре. Лошото е, че след краткия период на обучение следва просто преповтаряне на заучените клавишни комбинации – най-често от по три бутона. Имате си и безотказни удари, които директно секват живота на опонентите. Те обаче често са си направо ненужни. В този свят огънят е най-страшното оръжие. Направо е забавно как всички подпалени мрат в паника. Не защото у мен гори нестихващ садизъм – просто дори до колене да са нагазили във вода, запалените врагове ще тичат паникьосано, докато не се гътнат, но няма да направят нищо, за да се спасят. Както вероятно вече сте се досетили, владеете и магии – все пак това е фентъзи свят. Можете да целите злодеите и със стрели.

Съмнително добро забавление предлага фактът, че играта от време на време ви награждава с предмети (саби и т.н.), без да виждате очеизбождащите причини за това. Както обаче се уточнихме и по-рано, причините в тази игра са най-важната загадка. Не ви е писано да ги разберете. Аз се примирих или поне доста усилено се опитвам да го направя.

Миг щастие

Кратко е удоволствието да се радвате на всички тези мистерии, уви! Само 16 нива и то не особено дълги сами по себе си. Превъртането на играта дори няма да ви отнеме и ден. "Но какво пък, в днешно време кой има свободно време", явно казали са си авторите... И все пак, ако предположим, че и вие сте от богоизбраните с повече свободни минутки и решите да ги посветите на Eragon, можете да се опитате да задълбаете, търсейки и секрети. Има по един на ниво. Така ще получите достъп до бонус нещицата. Но и тук ви чака една забава! Вече се усмихвам! Можете например да получите достъп до статична картинка! Еха-а-а-а-а... Аз още си я спомням. Друго какво – очаквали сте да яздите дракони, нали уж за това щеше да става дума. Ами подмотват се и те там за кратко, но то в толкова „дълга" игра, колко време да им даде човек?! Летите си там кротичко. Борите си къде с препятствията по пътя, къде с ужасната камера, която ви се вре в очите при всеки сгоден случай. Абе, борба има! Ама то да не е лесно човек да е герой...

И сам воинът е воин...

...но понякога това не се налага. Добра хрумка е, че гореспоменатият ви спътник Brom наистина участва в битките. Това внася разнообразие. Все пак е елемент на отборна игра, въпреки че моментът с евентуален multiplayer тактично е избегнат. И накрая пак ще си кажа, че чак ме хваща яд. Обичам драконите! И ми се иска да имаше една по-добра система, с която поне да можем ги гледкаме – тази камера е влудяваща. Не ми хареса, че всички основни въпроси, които си зададох, останаха неотговорени. Но положителното някак е, че поне имам огромното желание да видя филма. Кой знае, дори може по някаква случайност да стигна и до книгата, lol. Играта не е толкова лоша, колкото изглежда от това ревю – просто ситуацията е като с вундеркинд, който се ограничава с това да ви каже колко е две плюс две. Всички виждаме, че можеше и повече – играта има много потенциал, но очевидната му непроява в крайна сметка дразни.

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месечно на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:
До 10 компютъра – 3 игри
От 11 до 20 компютъра – 5 игри
От 21 до 50 компютъра – 10 игри
От 51 до 100 компютъра – 15 игри
Над 101 компютъра – 20 игри

*Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

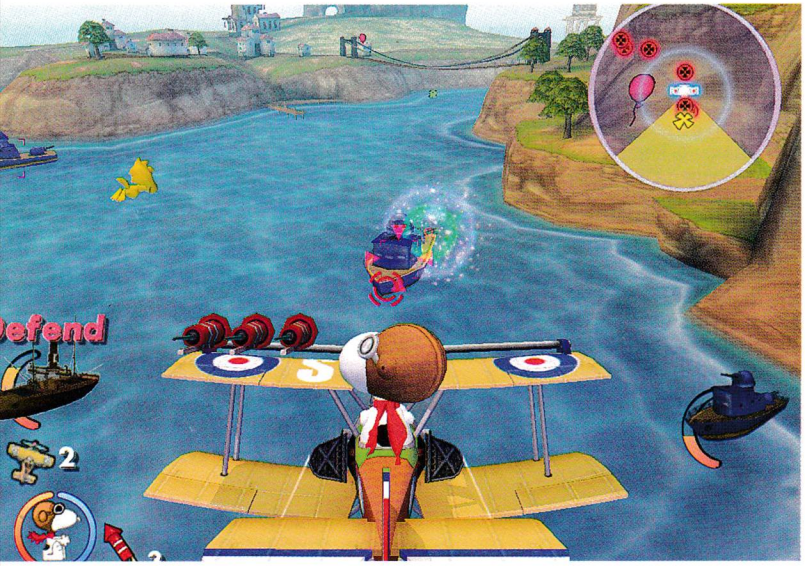
Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД
GSM (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

Жанр:	**Аркада**
Издател:	**Namco Bandai**
	namcobandaigames.com
Изисквания:	**P 1 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, PSP**
Мултиплейър:	**Не**

Стефан Хаджиев

Комикси, самолети и шизофрения

Snoopy vs. The Red Baron



По една или друга причина една от най-известните и дълголетни комикс поредици Peanuts така и не получи каквато и да е признание или разпространение на местна почва. Чарли Браун и компания със сигурност не предизвикват почти никакви асоциации сред родната публиката. Единственият представител от серията, имащ шанс да бъде припознат, е симпатично куче, което носи адски подходящото име Снупи... За някои англоезични сайтове замисленият пес е комикс персонаж номер едно, за други картинка, която се среща на всякакъв възможен род стоки (гащи, химикалки, вратовръзки и т.н.), а за мен поне в настоящето главен герой в една от най-откачените и забавни самолетни пуганици на настоящето – Snoopy vs. The Red Baron

Раздвоение на личността

Новата игра е лека и безумно приятна, наша милост поема ролята на Снупи и едно негово друго шизофренно Аз – а именно пилот на античен биплан, който влиза в битка с "Червения барон" Манфред фон Рихтхофен и неговата шайка немци по полетата на Първата световна война. В протежение на двадесетина нива най-добрият приятел на хомосапиенса изпуцва промишлено количество олово по враговете и усъвършенства своите пилотски способности. Разнообразието в задачките е минимално, но цялостната обстановка от гледна точка на история и наситеност на действието е толкова приятна, че на човек не му остава време да се замисли кой знае колко.

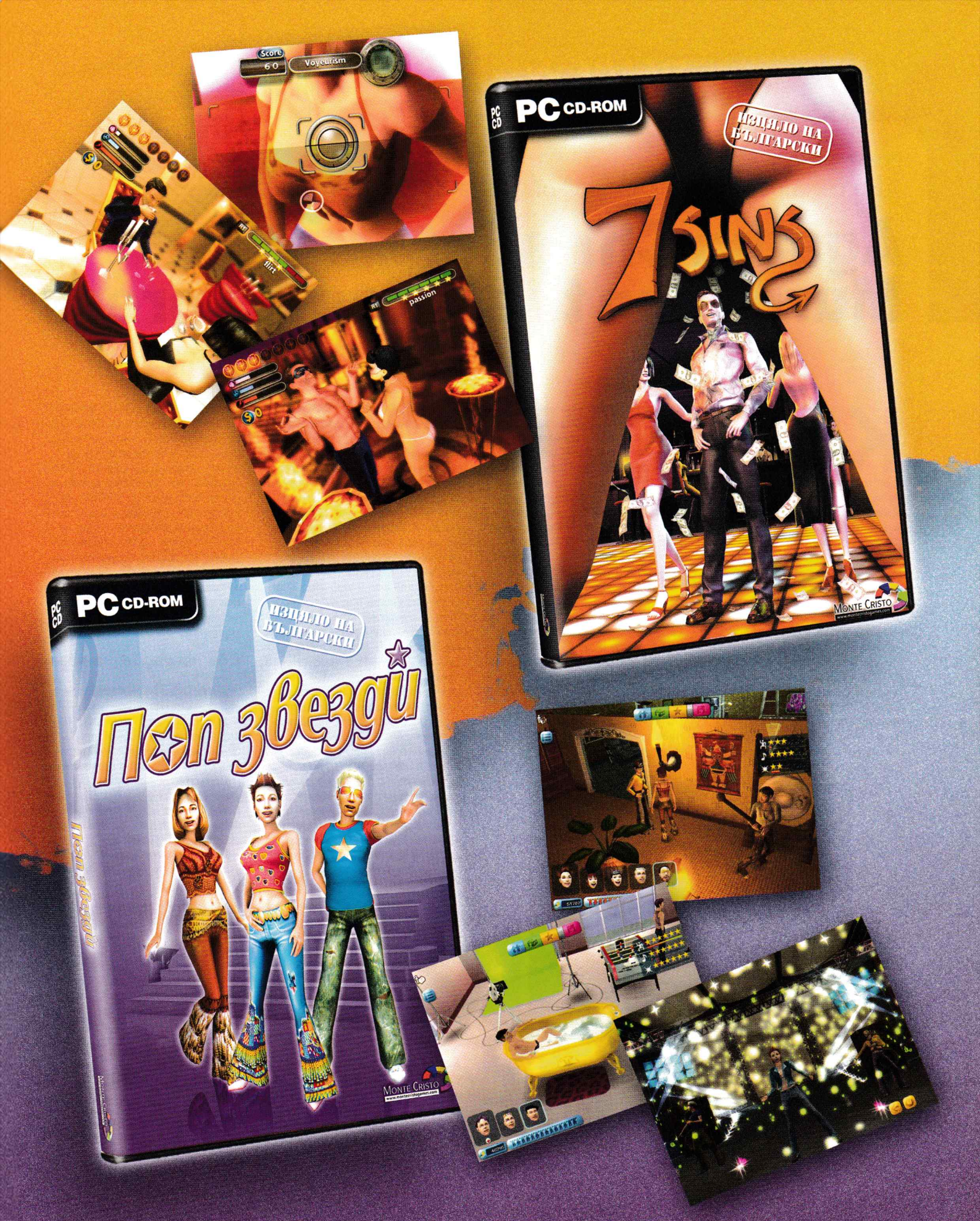
Събирането на отделни артефакти, стрелбата, възможността за оръжеен ъпгрейд на самолета между отделните мисии и т.н. чудеса са опростени тотално и едновременно с това са заредени с много свежа доза хумор. Например силите се възстановяват с пиене на летящи халби root beer (бира от корени = американска боза), а една от разновидностите на ракети, които се изстрелват от самолета, се управляват до целта с помощта на верния приятел на нашия Шаро – пилето Удсток. Друг добър момент е и поведението на противниците, които се държат изключително интелигентно не само за аркаден симулатор и създават учудващо сериозни поразии. Ако някой от тях се залепи на опашката на Снупи, горчивият край и респаунването могат да дойдат много бързо, в случай че четирилапият герой не покаже добри маневрени способности.

Херци и цветове

Графиката на играта се задвижва от OpenGL. Настройките, освен размера на картината, практически липсват. Независимо от това едва ли някой, който е свикнал да реже ефектите за сметка на производителността на старата си щайга, би изпитал затруднения. Визията и картинките на Snoopy vs. The Red Baron са цветни и наситени, но едновременно с това леки за хардуера ви. Звукът на Snoopy vs. The Red Baron напомня доста на анимациите, последвали комиксовия първообраз. Човечетата говорят забавно, а пуцането и дрънченето са идеален фон и едва ли биха могли да звучат по по-различен начин.

Препоръка

Snoopy vs. The Red Baron е много лесна за смилане и преглъщане. Игра, която в никой случай не претендира за нещо велико, но може да остави поне няколко часа джиткане в историята. Игра, която в ПЦ варианта си може и да не пожъне грандиозен успех, но със сигурност би била оценена на конзолата пред верния телевизор или на вярното PSP.



ТРАНСФЕР® – ОФИЦИАЛЕН ИЗДАТЕЛ НА ИГРИТЕ НА MONTE CRISTO GAMES

Трансфер Груп ЕООД, адрес: Пловдив, ул. "Антим I" N 5, тел. (032) 62-40-80, вътр. 101,103,105. email: vasko@transfer.bg, WWW.TRANSFER.BG

Жанр:	**Куест**
Издател:	**The Adventure Company**
Сайт:	**agathachristiegame.com**
Изисквания:	**P 1.4 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD:	**2**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

Тихо се сипе белият сняг, някой убиха в мрачния влак...

Agatha Christie: Murder on the Orient Express

Когато виждате целта си, сякаш е точно пред вас, но всъщност точно пред вас са двама непознати, които препречват пътя ви; когато сякаш всичко се движи на бавен каданс и това е моментът, в който трябва да направите нещо, но само вие сте напълно застинал в безвремие и дори нереално разтеглените във времето мигове просто преминават покрай вас като гъдел, от който никога не сте се засмели; когато това се повтори няколко пъти и вече се чудите как е възможно всички двойки хора да препречват именно вашия път, значи сте стартирали новата игра по роман на Агата Кристи.
Студ – посивяла кожа, сбръчкана от времето, отпуснати клепачи, леко разтворени бездиханни устни, зеещи в нищото, сякаш дорисуващи недоизказаното в атмосферата. През отворения прозорец нахлуват игриви снежинки. Одеало покрива тялото и лабиринта от прободни рани, издълбан в него... След като детективът Поаро отказва защита на арогантен милионер, предложил да го купи, смъртта спохожда богаташа. Поаро обаче претърпява неочакван инцидент и за него е по-добре да остане в неподвижно положение. Оттук всичко логично остава във вашите ръце. Вие сте достатъчно скромно и семпло облечена за периода, но същевременно и подчертано нежна дама, работеща за железопътната компания, на чийто терен се разиграва драмата. Името ви е Антоанет Марсо. Това е

нов персонаж, добавен специално за играта

тъй като авторите не са сметнали за подходящо да играете от името на Поаро. И наистина може би някак нелепо би било той да е способен да допусне случайни грешки в разследването или пък вие да нямате право на такива, играейки си на детектив. Затова се превръщате в неговите очи и уши и му споделяте вашите впечатления. Оригинално е, че криминалният супермозък от романите на Агата Кристи (не се ласкайте – говоря за Поаро :-P) е превърнат в hint-система на играта. Като към края на действието се оказва, че има значение доколко сами сте се справили с предизвикателствата и доколко сте разчитали на неговата преценка. Играта леко се плъзга по границата на това доколко е допустимо да бъде променяно едно толкова популярно литературно произведение, като накланя везната ту към едната, ту към другата крайност – дали по-добре е да остане вярна на класиката или да внесе повече промени, защото историята е така добре позната на всички, че няма смисъл да я преповтаря и да отегчи дори и феновете и до дрямка. Така например основната сюжетна линия е запазена, но има дребни изненади. Ще си позволя да коментирам и края на играта, като ще ви спестя детайли, но повечето фенове на поредицата виждат лекото разочарование именно там.
Все пак играта е забавна и мисля, че ще се хареса на хората, които обичат жанра.

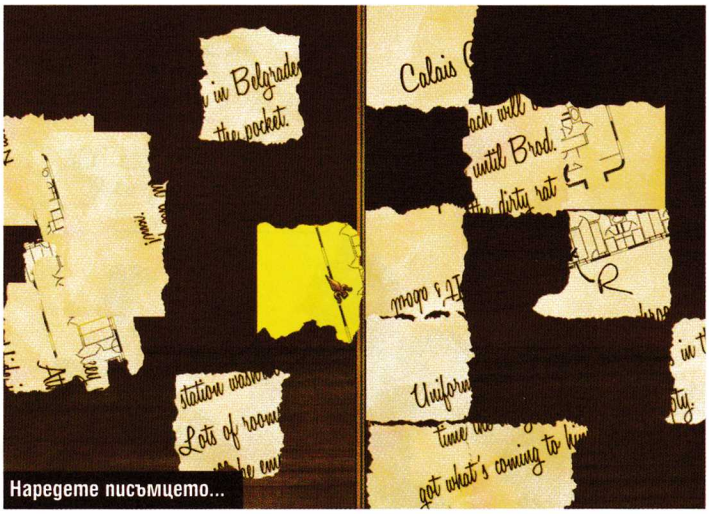
Две напред, една назад

Поемайки разследването, основното, което правите всъщност, е да припкате от единия край на влака до другия. Тършувате из кабинките на гостите, крадете паспорти, събирате отпечатъци от пръсти, сравнявате обувките им със следите в снега, търсите мотиви. Има няколко противоречиви факта, които доста усложняват разследването.
Но да се върнем към припкането във влака – трябва да споме-

Като насекомо на лампа....

Кой го е страх от големия лош вълк?

Бр-р-р-р...


Наредете писъмцето...

Сливи за смет

на, че противно на повечето очаквания, има и припкане извън Ориент експрес. То не е основна част на играта, но освежава геймплея. Много готино е подходено и към изграждането на цялостна атмосфера, която спасява от монотонност. Основното време, прекарвано във влака, е разнообразено с многобройни гледни точки и малки отлики в дребните елементи по отделните вагони. Много детайлно е изобразено всичко чак до сребърните вилички на масите. Пропуск е обаче, че няма достатъчно движение във фона. От друга страна е обърнато внимание на това, че стъпките в снега бавно изчезват, затрупани от нови снежинки. Леко ме подразни фактът, че както сте във влака по рокля и излизате навън, изведнъж героинята ви се появява с палто и ботуши, без да сте я виждали да се преоблича. Този опит за разнообразяване на външния и вид е нелогичен и излишен. С две думи логиката на разработване на детайлността в играта е поредната загадка в заглавието. Към добрите попадения от това обаче е и изборът на глас за Поаро – David Suchet, той участва и в поредицата, излъчена по BBC, където играе същата роля.

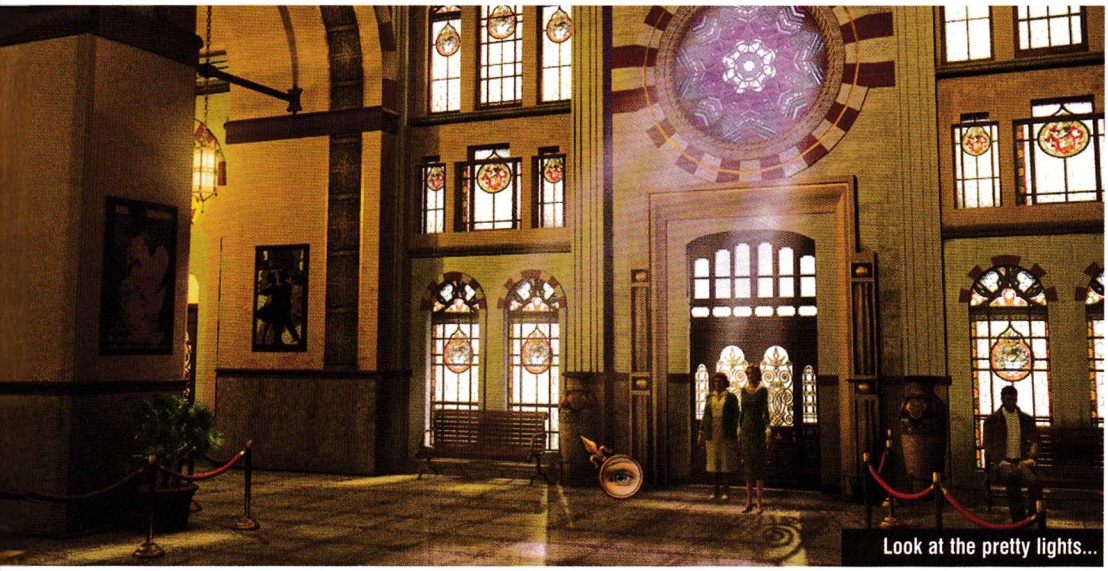
Пъзелите

В играта бяха анонсирани като такива с високо ниво на трудност, но, ако бъдем честни, не са. Има една съвсем плавна ритмика в скоростта на действието и едва ли ще стигнете до препъни-камък, който да я наруши. Има и много готини попадения, може би не с много мило чувство за хумор, но все пак с добро такова. Например давате на един човек, който има проблеми със зъбите, ченето на починалия, което Поаро в самото начало ви казва, че не разбира защо сте решили да си присвоите. След изтъкването на плюсовете обаче, уви, пак е ред на минусите – интерфейсът на инвентара е гаден. Най-зле е системата за комбиниране на предметите. За другите неща пак имате прекалено много опции, които е можело да бъдат заместени и с по-проста организация, но най-странно на пръв поглед е, че за да комбинирате предмети, трябва да ги подредите в една редичка с празни кутийки и да използвате специален бутон, вместо например просто да ги поставите един върху друг с мишката. Всичко това се случва, като ги изнесете в подпрозорец на основния инвентар. Разглобяването на предмет на неговите съставни части е на същия принцип, но тук пък има друга специална кутийка, в която трябва да го сложите, така че не бива да бъркате кутийките. Излишно според мен.

Заподозрените

Накратко – всички са потенциални извършители. Като това "всички" включва граф, прелестна графиня, принцеса на преклонна възраст, една изключително разумна и приятна дама, както и нейната противоположност – нахална до безобразие крайно шумна американка. Пасажерите на влака са и хора с ясно изразени политически различия. Много силни характери, много интереси, много потенциални мотиви...

Както сами разбирате, играта има много минуси, а не само плюсове. На световно ниво тя получава както големи хвалби и дори изказвания, че е куестът на годината, така и тотални оплювки. За мен тя не предлага голямо предизвикателство или много сложни главоблъсканици и все пак историята е класика, която е достатъчно променена, за да предложи нещо ново за всеки. Ако просто сте в настроение за куест, пуснете си я, ако не, по-добре препрочетете книжката на Агата Кристи.


Look at the pretty lights...

+
- Решавате класическа загадка
- Историята е променена, за да не е скучна на запознат с нея
- Внесено е разнообразие чрез разходки извън влака

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Може да си изградите погрешна представа за романа
- Гадна inventory система
- Прекалено статична обстановка

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**Traveller's Tale**
Сайт:	**bionicleheroes.com**
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC, DS, GBA, GameCube, PS2, X360**
Мултиплейър:	**Не**

Владимир Тодоров

Пълна разруха в света на LEGO

Bionicle Heroes

Време за строене

Пълен хаос

Като малък постоянно врънках нашите за LEGO. Исках да мога да строя, сглобявам, редя и накрая – да троша наред. Mechanic особено блазнеха. Ама по мое време това си беше чиста мечта. Не че сега не е почти същото. Наскоро влязох в един магазин за подобни играчки и като видях, че цените са от 100-200 кинта нагоре, направо ми стана лошо. Уви, LEGO е лукс (поне готиното) дори днес – в ерата на компютрите.

Но има алтернатива – игри, направени по неговите светове и герои. Естествено, не е същото, но ако умирате от скука и все още не сте убили детето у себе си с шутъри като DooM 3, вероятно ще се радвате да се потопите, поне за миг, в света на Bionicle Heroes. Един изключително кидс-френдли екшън с умерено отегчителен геймплей, поднесен от авторите на шегаджийския LEGO Star Wars. Факт, който въобще не вреди.

Дивашки престрелки

Ако трябва да ви опиша играта в рамките на едно изречение, то би прозвучало по следния начин. Шарена и еднообразна пуцалка с плоска история, която на моменти дори има по някоя и друга забавна междинна анимация. Можете да преминете през почти всяко едно ниво, просто като задържите левия бутон на мишката, за да избивате всичко наред, и направлявате колкото да не е без хич един от общо шестте главни героя с дебилното название Toa Инка.

Всеки един от тях носи специфична маска, която играе ключова роля в цялата игра и до някаква степен разнообразява геймплея.

Маската определя и специалните им умения. Едни могат да прескачат огромни пропасти или да се катерят по скали, други да вървят през лава или по вода, а трети – местят и сглобяват различни неща с определени парченца LEGO.

Всеки от героите е въоръжен и с коренно различно оръжие – огнемет, ледомет, ракетомет, футуристичен снайпер.

Но поради простата причина, че муниците са неограничени, а мерникът, който излиза от тиквата ви под формата на зелен лазер, е напълно автоматичен и е създаден така, че въобще да не ви затруднява, играта е почти елементарна.

Поне до момента, в който не стане досадна. За щастие след всяко ниво разполагате с

минутка за отдих

в която да избягате от шарените специални ефекти и да се разходите напред-назад из пустата зала за трофеи.

Или пък да отскочите до шарения магазин, за да си закупите съвет, бонус ниво или нова джунджурийка, която да подобри бронята или оръжието на някой от костюмите ви или да ви снабди с ново умение.

Валутата тук обаче не е зелени доларчета, а парченца LEGO, които си набавяте, като унищожавате почти всичко, което срещнете по пътя си. Само за справка: след първо ниво бях събрал 100 хиляди.

Въпреки всичко не трябва да забравяме, че Bionicle Heroes е игра, ориентирана предимно към онези от вас, които все още могат да ходят прави под масата. Но ако сте се изкефили максимално на LEGO варианта на "Междузвездни войни", то вероятно ще искате да хвърлите едно око и на приключенията на Toa Инка, които като геймплей и механика са почти идентични с предната игра на авторите. Само да ви предупредя – не очаквайте нищо кой знае какво.

Жанр: **Симулатор**
Издател: **Eidos Interactive**
Сайт: **www.race-game.org**
Изисквания: **P 1.7 GHz 512 MB RAM, 128MB video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Официалната игра на WTCC (World Touring Car Championship)

Race: The WTCC Game

Сеатът скъсва алфата на правия участък

Race The WTCC не е поредната автомобилна симулация. Тук не само ще управлявате мощни таратайки, а ще получите нещо много повече – възможност да преживеете целия Световен пистов шампионат за туристически автомобили на собственото си PC.
Едно от основните качества, които притежава Race The WTCC, е достоверността и стремежът към реализъм. Тук обаче идва моментът да се замислим кое е по-важно, когато играем – да се забавляваме или да се мъчим като грешни дяволи с взимането на почти невъзможни завои? Лично аз бих предпочел да разтоварвам с игрите, а вие?

Максимален реализъм

Race The WTCC пресъздава абсолютно точно тазгодишното издание на Световния пистов шампионат за туристически автомобили. Геймката предлага възможността да обиколите целия свят, състезавайки се на десет реално съществуващи писти, измежду които се откроява Monza, Macau, Valencia, Puebla и Istanbul. Автомобилите, които ще можете да издухвате от ръчкане, са представители на марките BMW, Alfa Romeo, Chevrolet, Seat, Honda и Peugeot. Освен това ще можете да се впуснете в два бонус състезателни режима – WTCC `87 и Mini Challenge. В първия ще се насладите на две класически возила – Alfa Romeo 75 turbo и BMW M3 E30. Разнообразието, с което ще се сблъскате в Race WTCC, е значително – можете да се състезавате в WTCC шампионата, или в някой от другите режими на игра, които са: Quick Race, Open Practice, Race Weekend, Driver Duel и Time Attack.
Закоравелите фенове на рейсинг симулаторите от типа на TOCA и GTR2 може би много ще се изкефят на десетките опции, благодарение на които могат да се изменят характеристиките на колите. Това са всевъзможни подробности, които по един или друг начин влияят на поведението на вашия автомобил. Не така запалените от вас обаче ще гледат като телета в железница и ще се чудят за какво аджеба са всичките тези настройки.

Отвратителна визия и трудно управление

Не смятам, че е в реда на нещата игра, излизаща на пазара в края на 2006-та година, да не поддържа по-голяма разделителна способност от 800x600, а успоредно с това да има солидни системни изисквания. Ниската резолюция, комбинирана с явното пренебрегване на редица детайли от околния свят, са основните причини, заради които играта изглежда грозна и ръбата. Най-вероятно този факт е следствие от стремежа на девелъпърите да пресъздадат достоверно всички дребни подробности около WTCC, които влияят на геймплея и би трябвало да го направят неповторим.
За съжаление обаче наличието на десетки настройки по автомобилите, реални отбори, коли и писти се обезсмисля тотално от безумно трудното управление.
Може би няколко човека (професионални състезатели) на всеки сто ще могат да се преборят с непосилните завои. Но за нормалните хора ще са нужни поне два-три часа усилено геймене, за да се научат да се справят с най-леките чупки по пистата, без да изхвърчат от нея.
Струва ми се, че в стремежа си да пресъздадат максимално достоверно тазгодишното издание на Световния пистов шампионат за туристически автомобили, производителите от SimBim са направили един почти неизползваем продукт.
На пазара има много по-качествени автомобилни симулатори, но ако сте твърдо решени да играете на Race The WTCC – успех. Не забравяйте да си купите валериан в промишлени количества.

+
- Достоверно и пълно пресъздаване на WTCC
- Наличие на опции, променящи поведението на автомобилите
- Добър подбор на автопарка

графика
звук
геймплей

4.0

–
- Изключително трудно управление
- Слаби визуални характеристики
- Прекалено силен стремеж към реализъм

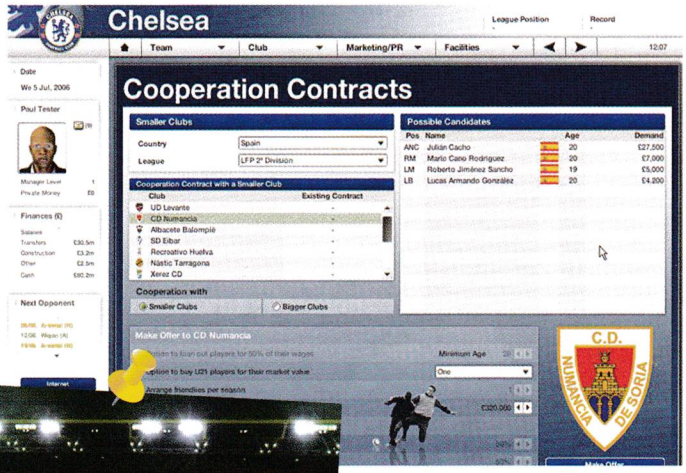
Жанр: **Спортен мениджър**
Издател: **EA Sports**
Сайт: **www.fm07.de/en**
Изисквания: **1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

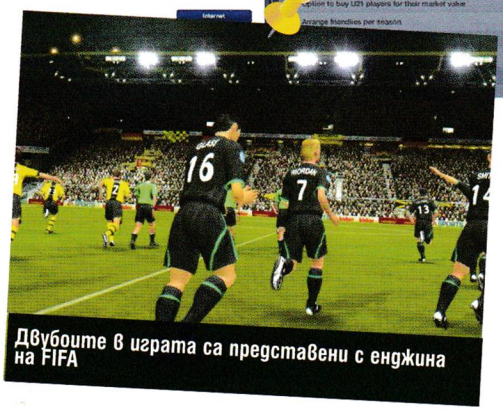
Иво Цеков

Занимавка за повече от един сезон

FIFA Manager 07

Серията FIFA Manager представлява поредният опит на гигантите от EA да навлязат в света на футболните мениджъри. Идеята на играта не се нуждае от обяснение – трябва да поемете някой отбор или да създадете свой собствен и да го изведете до върха на славата в съответното първенство, а после и на европейската клубна сцена. За целта ще трябва да извършвате трансфери на играчи, да откривате млади таланти, да управлявате умело бюджета на отбора си, както и да се справяте с десетки други препятствия от ежедневието на един мениджър. Още при първо пускане се забелязват доста – макар и дребни – подобрения в сравнение с предходната версия.




Двубоите в играта са представени с енджина на FIFA

Детско-юношеската школа сега има много по-голямо значение, разширени са и трансферните преговори и тактическите опции. В играта е намерила място и такава актуална идея като създаването на дъщерен клуб, където можете да изпращате младите си надежди да трупат опит и игрова практика. Едиторът пък позволява да редактирате дори текстовете на песните, които привържениците пеят по стадионите! Като цяло впечатлението е по-скоро за еволюция, отколкото за революция в геймплея. FIFA Manager 07 има няколко десетки нововъведения, които без да предлагат нещо супер ново като концепция, се оказват доста полезни и улесняващи за кандидат-мениджърите.

FIFA meets FIFA Manager

Интересна възможност, която ни предлагат авторите на играта, е да изберете определен играч от отбора и постепенно да работите върху неговото развитие. Наблягайки на правилния тренировъчен режим, ще успеете да увеличите неговите игрови качества и когато прецените, че моментът е назрял, можете да го включите в титулярния състав. По време на самия мач ще контролирате само съответния играч, което създава един относително успешен опит за реалистична индивидуална футболна симулация. Трябва да се отбележи, че може да избирате само полеви играчи, но пък и едва ли много хора биха се спрели на вратаря.

Вероятно повечето от вас ще поискат да поемат контрола над някой нападател и със своите голове да решат мача.

Но и играта със защитник е също много интересна и предизвикателна, защото ще трябва да ограничавате поривите си да хукнете напред при всяка атака, тъй като така рискувате да оголите защитната зона на своя отбор. С натискането на един клавиш може да искате топката, но ако правите това прекалено често, вашите съотборници ще започнат да ви игнорират.

По-старите фенове на спортните симулации навярно си спомнят, че тази опция за индивидуален контрол съществуваше още в сериите NBA Live от края на 90-те. Макар да е доста далеч от същността на мениджмънта, тя е интересна и забавна.

FIFA Sims

Във FIFA Manager 07 прави повторен дебют още едно гениално според мен хрумване – т. нар. private life. Тя представлява доста оригинален опит фокусът на играта да се премести от отбора и да се насочи към мениджъра. Можете да си търсите приятелка, на която после да предложите брак, а с честно спечелените пари да купувате къщи и луксозни коли. Подобен паралелен личен живот наред с трансферите и тренировките, освен че е забавен, има реален ефект върху вашата кариера. Например, една игра на голф с президента на клуба може да спомогне за повишаване на доверието му във вас и да гарантира оставането ви в отбора.

Изводите

Като цяло FIFA Manager 07 е една много приятна игра. Запалените геймъри веднага ще открият, че тя прилича много повече на LMA Manager, отколкото на Football Manager, но това не я прави непременно по-лоша. Спокойно можете да й отделите време в дългите зимни вечери. Аз ще го направя!

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

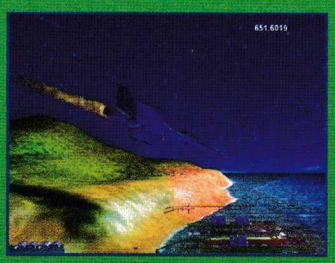
- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА *THUNDERBOLT II*

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

Thunderbolt II е военен самолет, специално създаден да подпомага сухопътните сили. Играта включва 18 мисии, а също така и мултиплейър режим. Самолетът е екипиран със самонасочващи се ракети въздух-въздух и въздух-земя, картечница и бомби. Лесна за управление игра. Само не забравяйте да заредите навреме гориво и да се запасите с муниции!

Системни изисквания:

- 600 Mhz процесор
- 256 MB RAM
- Видеокарта с 32 MB памет и Hardware T&L
- саундкарта
- 350 MB свободно пространство на диска.



ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

Жанр: **Куест**
Издател: **The Adventure adventurecompanygames.com/**
Изисквания: **P 800 MHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **3**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

„Хайде, мъничета! Време е да поиграем!" – Phoenix

Evidence: The Last Ritual

Абстрактната визия на преплетени снимки на измъчвани хора, отделни елементи от човешки тела, цветя, петна кръв и артистичните заврънкулки на един сериен убиец се преплитат в картини, които потъват постепенно в пълен мрак. Именно чрез тях психопатът представя своя свят на публиката. В тях той умело вплита и пъзелите си. Не е готов да разкрие своя свят на всеки. Разбира се, той търси предизвикателството, иска да си поиграе с огъня. Изпраща диск с програмата, която е създал – програмата, която съдържа всички тези негови странни видения, на полицията, подхвърля им гатанки и с лек присмех и силно самодоволство наблюдава как те дружно търсят неговата изкривена представа за логика. Ако някои от вас са играли предходната част на Evidence: The Last Ritual, наречена

Missing: Since January

би трябвало да са малко по-запознати със случая. Масовият убиец се подвизава с псевдонима Phoenix. Обича да се заиграва с полицията от край време и в предходната част отново води следователите за носа. В предходната серия той им подсказва следи по случая с изчезнал журналист на име Джак. В новата игра все още работите по стария случай, това обаче вече не е единствената ви грижа. Сега трябва да разберете и какво се е случило с Джесика – сестрата на Ейдриън, която започва собствено разследване за съдбата на изчезналия си брат. И разбира се – и тя изчезва. Отново се досещате, че зад всичко стои човекът, който прелива от задоволство, мислейки за себе си като за кукловода, който дърпа конците на всички, дирижира спектакъла и все неща от този сорт.

Истински новото в тази игра започва да се развива като идея още в първата част. Става дума за концепцията, че не говорим просто за игра. Трябва да подходите към нея като като към реално доказателство, подхвърлено на полицията, която се е свързала с вас. Дисковете на играта всъщност би трябвало да са гореспоменатата програма, разработена от садиста. Няма да играете в някакъв измислен свят, а просто ще решавате поредицата от загадки. Така например, имате визуални и звукови подсказки, обединени от тъмните картини, които вече споменах. Трябва да свързвате факти за Ренесанса, различни неща за известни автори на книги и художници, различни аспекти от вашата обща култура с дадени насочващи следи в програмата. За да бъде колкото се може по-реално всичко, се налага да търсите следи и в интернет. На практика е напълно невъзможно да изиграете играта без това. Получавате e-mail-и с други следи по електронната си поща. Там полицията ви помага и насочва. Търсите следи и на подадени от играта конкретни интернет адреси. Доста често се налага да използвате и Google. Следите в самата игра са доста бегли и по-скоро просто ви насочват къде да търсите реална помощ за решаването на дадена главоблъсканица.

Ново във втората част

е обстоятелството, че е създаден и сайтът ICPA (International Committe for the Phoenix Arrest).

Там, след като се регистрирате, можете да обсъждате стадия, до който сте достигнали в своето разследване с други играчи, които също работят по случая. Съответно бихте могли заедно да работите по някоя гатанка, до която няколко човека са стигнали в даден момент или да поискате директно помощ от хора, които вече са се справили с това, което ви тормози. Много ми харесва фактът, че и в интернет няма често да срещнете просто даден отговор за някоя загадка. Повечето играчи се включват в конспирацията доста умело и дори по различни форуми се опитват до последно да си помагат, като се насочват един друг, а не като просто снесат отговора. Е, ако сте в пълна безизходица и всички следи, независимо колко очевидни за хората, знаещи отговора, за вас все пак си остават като на неразчетен древен език, можете да намерите и някой благороден индивид, който ще се смили и ще ви каже в прав текст дадено решение.

В процеса на играта се редуват пъзелите в програмата и съответно наградите за решена загадка. Phoenix великодушно ви позволява да гледате различни видеофайлове, носещи информация по случая, ако се справяте добре в неговия свят. Тези филмчета на практика са заснети с истински актьори, като тук-таме се появява някой и друг труп или нарисуван череп върху лицето на даден човек, за да ви бъде напомнено все пак да не се чувствате прекалено комфортно, гледайки най-обикновени сцени. Много добър е подходът към създаването на атмосфера. Не става дума само за тези детайли.

Психопатията е подсказана много деликатно

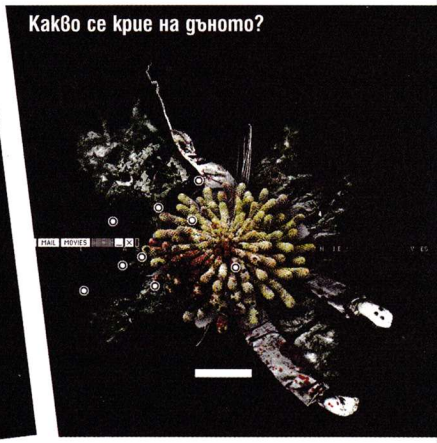
с няколко музикални тона, с някоя странна картина, но всичко е някак приглушено и ви държи в очакване на истинския ужас. Хубаво е, че внушението се постига не като пред вас се размятат нарязани месища, показани от всички възможни точки. Имаме си работа с убиец, който се опитва да ни вмени, че подхожда към всичко с вкус. Малко извратен, да. Но подчертаващ своята интелигентност и самоизтъкващ се с това, дори като включва в пъзелите такава богата обща култура. Именно в това е цялото очарование на играта. Носи усещането, че наистина се изправяте срещу достоен противник. Наистина, макар и в своята извратена игричка, той успява да привлече вниманието и отново да заблуди полицията, вас, и всички други следователи online. Отново той дирижира всичко. Как да не ви се иска да се справите с него?

Осмелете се да погледнете в очите й

Няколко сълзи

Заслушайте се... шепотът ще отговори

Free me!


Какво се крие на дъното?

Нахранете я и ще получите двойна награда

A castle. Its founder will open Zont-Zre to you.

ARAT

Играта е провокация

Провокира с нов подход, който ви извежда извън самата нея и наистина ви подвежда да се отпуснете и да я приемете като реалност. За мнозина пъзелите са с прекалено високо ниво на сложност и това постоянно търсене на помощ в интернет е изнервящо и по-скоро нарушава усещането за игра, от което те се нуждаят все пак. Това най-често е изтъквано от всички като най-голям минус. Създателите на играта обаче търсят този ефект.

Те не искат да направят пъзели, които просто да решите и да се зарадвате на успеха си. Някои от по-сложните задачи тук ще ви отнемат много повече време, отколкото в нормален куест. За мен именно това е най-хубавото. Бих препоръчала на всички, които обичат жанра, да приемат предизвикателството.

Различността очарова.

- Оригинална идея, внасяща реализъм
- Online разследване
- Образът на интригуващ и провокативен психопат

графика
звук
геймплей

5.5

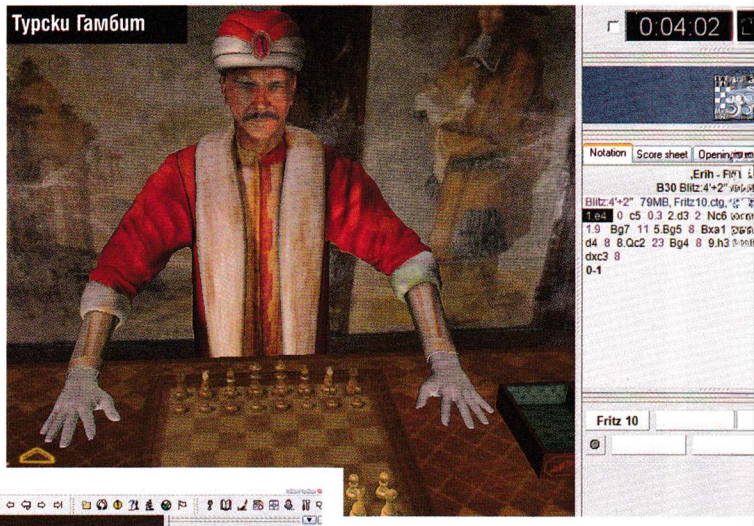
- Отсъствието на друг геймплей освен пъзели
- Добра визия, но с преобладаваща монотонност и липса на оригиналност

Жанр: **Шах**
Издател: **Chessbase**
Сайт: **www.chessbase.com**
Изисквания: **P 300 MHz, 64 MB RAM**
Брой CD: **1 DVD**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Стефан Хаджиев

Магията на карираната дъска

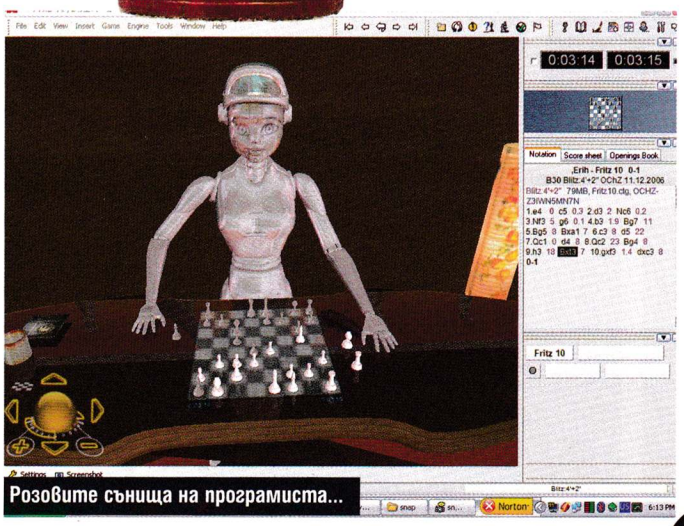
Fritz 10



Годините коефициентът ми на интелигентност пада, а мегахерците на домашната щайга скачат стремглаво. Като резултат някои игри и занимавки, които преди няколко лета ми отнемаха сравнително малко мисловни напъни и носеха неимоверната радост от победа над машината, започнаха да отиват в историята. Един от най-добрите примери, за които мога да се сетя, са шахматните симулации. ПЦ игрите, посветени на тази древна индийска занимавка, от времето на 3 и 486-ците, бяха сравнително елементарни и лесни за разцъкване, а днес... днес на бял свят има чудеса от рода на Fritz, който в последното си десето превъплъщение е нещо като зъл гений, решил да доразмаже и без това измъчената ми душа...

Das Game

Fritz 10 е отроче на постепенна еволюция, двигателят ѝ е резултат от доразвиване на старите основи с цел серия от мачове срещу гросмайстора Крамник, където обаче той не да може разчита на дистанционни съвети в тоалетната. Новото издание на симулатора е една идея по-вглъбено и подробно от своя предшественик. Специфичните детайли в него, кои то се срещат по път и над път, го карат да прилича повече на продукт, с който ще се изработи стратегия за превземане на Китай. За радост точно тази подробност води до факта, че кандидат-шахматист с умерени способности може да бърника из безброй много настройки и като резултат може да създаде каквато си игра поиска.
Пусната на максимална сложност, Fritz 10 е направо убийствена, но ако мисълта на ПЦ-то се ореже с някоя и друга идея, дори простосмъртните ще имат шанс за победа. Като втори плюс почти непрекъснато на заден план съществува възможността за анализ на ходовете и даване на съвети. Ако наша милост направи един или два глупави хода, компютърът е така благороден да съобщи с подходяща леко иронична интонация за направената грешка. Ако положението пък се окаже тотално плачевно, Fritz може да даде и няколко смислени съвета. Както и почти всички останали конкурентни игри, десетката разполага с много добър начален учител по шахмат.
Друг добър момент в играта е възможността за онлайн срещи с живи опоненти. По справки от интернет на сайта, към който Fritz се регистрира, вече има към няколко стотици милиони изиграни партии. Като към това се добавят и още няколко от присъстващите статистически бъзикни, мога с чисто сърце да кажа, че геймката и нейните прадеди са най-масовото и изпипано шах мероприятие, за което съм чувал да съществува.



Розовите сънища на програмиста...

Зъбите на коня

От гледна точка на управление, външност и озвучаване, Fritz 10 прилича повече на ексел, отколкото на обикновена игра. Отделните елементи са подредени смислено в падащи от класическата горна чат на екрана менюта. Някои от дъските са приятно триизмерни, но ефектът от шарениите не е много голям. В случая добър елемент е аудиокоментарът, който се включва от време на време - гласът на десетката има определено английско-ирландско селяшко излъчване, което успешно разведрява обстановката.

Шах...

Десетият епизод от поредицата Fritz е достоен наследник на предшествениците си. Ако обичате шах или имате намерение да започнете да различавате фигурите, изкопайте тази игра. Фините настройки, които могат да се правят, както и всевъзможните предложени анализи, могат да доставят смислено прекарване в някоя постколедна вечер, когато мозъкът ви е свеж и щрака като суперкомпютър.

- Много добър двигател
- Страхотни възможности за анализ и регулиране на обстановката
- Хубав шахматен учител

графика
звук
геймплей

5.0

- Менютата могат да бъдат объркващи
- Визия като на Excel
- Компютърно генерираният опонент понякога е депресиращо силен

MM

ВИЖТЕ МУЗИКАТА

www.mmtv.bg

Жанр:	**екшън**
Издател:	**Jowood**
Сайт:	**www.themark-game.com**
Изисквания:	**P 1.8 GHz, 512 MB RAM, 128MB video**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Асен Георгиев

Неуспешен опит за създаване на компютърна игра

The Mark

В Гърция има маслини, слънце, плажове, гъркини, узо, метакса, а в последно време – очевидно и геймстудия. Живо доказателство за това са създателите на триизмерния фърст търсън шутър The Mark, наричащи се T7 Games. Една от основните цели на младата компания е разбиването на стереотипите в FPS жанра. За съжаление обаче тяхната нова игра The Mark никак не се вписва в тази концепция, а точно обратното – преспокойно може да кандидатства за награда от типа на „най-голямо клише в историята на компютърните игри". В подкрепа на това твърдение пристъпвам директно към доказателствения материал, изразен в кратко описание на сюжетната линия.

Лондон, пази се!

Действието се развива в наши дни. Терористична организация е успяла да се добере до смъртоносна ракета, която обаче не се гордее с особено широк обхват на действие. За да успеят бракатите да поразят своята цел – Лондон, те имат нужда от кораб, на който да натоварят новата си придобивка и да я използват по "предназначение", изстрелвайки я по нищо не подозиращите жители на британската столица.
Единственият човек, който може да осигури подобен плавателен съд, е Илия Раков – син на мултимилионера Александър Раков. Алчният до безобразие мафиотски син не се смущава да сключи сделка с терористите. Смъртта на милиони англичани може да бъде предотвратена единствено от двама американски пехотинци, известни като Стивън и Санди Флечър. Към тях се присъединява и един от най-добрите наемни войници в света – Остин Хоук – той е привлечен на страната на добрите от Александър Раков, който не може да приеме постъпката на сина си и прави всичко възможно, за да осуети плановете му.

Пуцай, куме

Ще можете да се хвърлите в разгорещената битка за спасяването на Лондон, управлявайки един от двата основни персонажа: Остин Хоук и Стивън Флечър. В тяхна компания ще разцъкате цели осемнадесет нива, разделени в шест чаптъра. Предотвратявайки терористичните планове, ще обиколите почти цялото земно кълбо – ще отстоявате правотата на мисията си на територии, ширещи се от ледените полета на Сибир до пясъчните морета на Ирак. Имайте предвид обаче, че в по-голямата част от играта целта ви се свежда до отстраняването на постоянно изскачащи от всички посоки противници. Все едно сте на стрелбище. А това с кого от двамата герои джиткате, не е от особено голямо значение. Поважното е, че арсеналът ви се състои от петнадесет различни оръжия, което впрочем е най-достойното качество на този шутър. Поне като ще пуцаме, да имаме по-голям избор по отношение на оръжията, които ще използваме. Сред тях са култовите Desert Eagle, AK 47 и FA MAS.

Слабо реализирана лоша идея

Нямаше да е лошо, ако поне един компонент от играта е на ниво, за да я поизправи малко, но – уви – ситуацията е трагична. Визуалните характеристики са точно толкова разочароващи, колкото геймплеят и музикалното оформление. На всичко отгоре е добавен мегадразнещ ефект, с който през повечето време ще виждате размазано. Той се активира, когато ви улучат или правите резки движения, а това определено се случва често. Музиката, служеща за фон на патакламата, сякаш е открадната от стар американски екшън. Сигурно е била много въздействаща през 90-те години, но сега нещо не мога да я възприема. Да не говорим пък за звуковите ефекти, там нещата се сериозни – не знам откога звукът при изстрелване на куршум е сравним с почукване на врата... Може пък в Гърция огнестрелните оръжия да са по-различни, знае ли човек.

ВЗЕМИ ПАКЕТА

ГОДИШЕН ПРОДУКТОВ КАТАЛОГ НА ВСИЧКИ МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ И ДЖОБНИ КОМПЮТРИ НА ПАЗАРА

+

33-И БРОЙ НА СП. ТЕЛЕФОН

5.95лв.

ВЗИМАЙКИ ПАКЕТА, ПОЛУЧАВАТЕ НОВИЯ БРОЙ НА СП. ТЕЛЕФОН

САМО ЗА

НА ПАЗАРА ОТ 22 ДЕКЕМВРИ

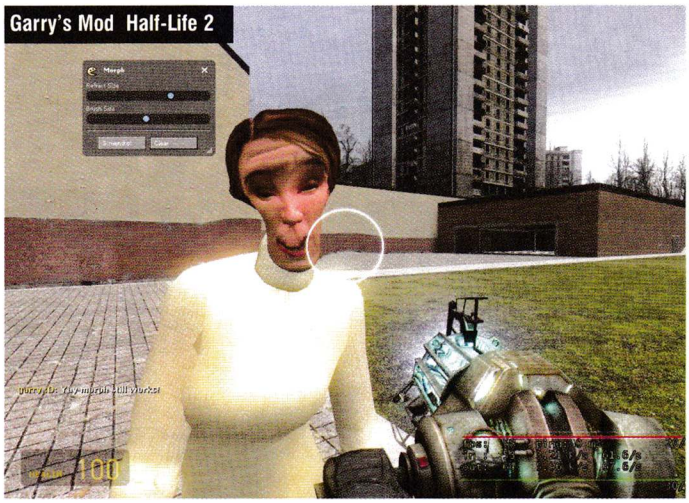
В ГОДИШНИЯ КАТАЛОГ ЩЕ НАМЕРИТЕ:

ВПЕЧАТЛЕНИЯ, ПРЕПОРЪКИ, СРАВНЕНИЯ + ОЧАКВАНИТЕ МОДЕЛИ ЗА 2007 Г.

Пламен Димитров

Да сменим фасона на любимата игра

Pimp my Game*


Garry's Mod Half-Life 2

Garry's Mod Half-Life 2

Първият Half-Life беше толкова супер отворен към модифициране от всякакъв вид до степен, че стана една от основните платформи за сполучливи или не чак толкова модове. Някои доразвиваха сагата за Гордън Фрийман, други нямаха абсолютно нищо общо с нея (HL Rally), а трети еволюираха до отделни игри (Counter-Strike също започна като мод на Халфа, нали не сте забравили?). Когато излезе продължението, Valve напълно логично го направиха дори още по-отворено към community-то. Все пак създаването на нови карти или интересни допълнителни сюжети, възможни благодарение на суперреалистичните графична и физична платформи на Half-Life 2, си остана поле за изява на ограничен кръг от хора. Вградените от производителите инструменти просто останаха порядъчно трудни за масовия потребител.

На компютърния дизайнер Гари Нюман обаче му хрумва гениалната идея да създаде мод, чиято цел е да бъде тестова площадка за възможностите на енджина Source. Garry's Mod (или накратко Gmod) не е модификация от стандартен тип, с история, главни герои или някакъв собствен геймплей – тя е просто един адски лесен за ползване sandbox, където човек може да си играе със Source, без да има някакви по-особени технически познания. С помощта на специална версия на Gravity Gun-а можете да управлявате абсолютно всеки предмет, присъстващ в играта. Възможно е да съединявате чаркове, за да направите куче-робот от маси, столове и кашони например, след което можете дори да го размърдате, а благодарение на физичния енджин Havoc движението му ще е напълно реалистично... като за куче-робот, направено от табуретки, де.

Лицата, формата и позата на телата на NPC-тата също могат да бъдат пипани. Искате да пресъздадете сутринта след напиването на 8-ми декември, само че с Combine войници? Нищо по-лесно! Всъщност с помощта на този мод са създадени няколко доста интересни уебкомикса, най-известният от които е "Concerned".

Въпреки всичките му достойнства обаче, Gmod има два особено неприятни недостатъка. Първо, освен инсталирани Half-Life 2 и CS: Source, повечето, а най-вероятно всички модове за играта, искат и работеща връзка към Steam, за да тръгнат. Това означава, че хората, изкушили се да спестят някой лев от закупуване на оригинална игра, едва ли ще успеят да подкарат Gmod. Второ, още по-важно: от най-новата версия 10 насам, Гари работи за Valve, а тази модификация става платена. Давате $10 и си го сваляте през Steam. За щастие последната безплатна версия 9.0.4 все още може да се тегли свободно, а не отстъпва с много по възможности на по-младия си наследник.

Повече информация на **http://www.garrysmod.com/**

Elder Scrolls IV: Oblivion

Аз ще съм последният жител на Сиродил, който ще каже, че Oblivion не е добра игра. Обаче едва ли има геймър, който поне за малко да не се е замислял: "А колко по-добра можеше да бъде!". Става въпрос за дребни и понякога незабележими, но все пак кефещи детайли, които щяха да са само в плюс на играта, ако присъстваха. И тъй като сега, след излизането на първия по-сериозен адон за играта, наречен Knights of the Nine (който също се оказа нещо като мод, ама официален) – интересът на мнозина към нея отново се разпали. След известно ровене в нета ви представям личния си списък с модчета, които според мен трябваше да са част от играта, но не са. Те няма да се отразят сериозно на геймплея ви, а са изредени, просто защото би било някакси по-гот да ги има.

Wz_inventory – Един от основните недостатъци на Oblivion бяха крайно неудобните менюта на инвентара. Всички предмети се подреждаха по редове един под друг и особено в по-напреднал стадий на играча му се налагаше да скролва през десетки боклуци, за да стигне до търсеното. При само шест видими реда на екран болката си беше голяма. На този тормоз вече може да бъде сложен край. Всичко, което wz_inventory прави, е да превърне инвентара в стандартна кутия с квадратчета. Всеки предмет заема една кутийка и изведнъж ориентирането между десетките книги, колби с отвари, ключове, брони и оръжия става повече от елементарно. Не стига това, ами можете и да скривате определени категории предмети, например ключовете, за да не вземат излишно пространство. Пак си ги имате, но не ви се набиват на очи.

Elder Scrolls IV: Oblivion

* Пич, оправи ми играта :)

Natural Environments Mod

Окей, Oblivion не беше грозна игра, съвсем не, но този мод я прави да изглежда просто поразително. Състои се от четири части и всяка една от тях променя значително света около героя.

Natural Weather добавя около 40 нови метеорологични условия, като 4 (нови) вида дъжд, 3 вида мъгла, 4 вида сняг и др. Времето вече се влияе от сезоните – през лятото цветовете са по-живи, а през зимата често вали сняг. Дори можете да се порадвате на дъга, ако сте късметлии.

Natural Habitat добавя около 20 вида насекоми и буболечки към играта – на пръв поглед звучи смешно, но лично на мен ми се стори адски естествено и готино, когато покрай героя ми прелетя пеперуда. Просто такива малки детайлчета отличават добрата игра от отличната.

Natural Vegetation уголемява всички дървета и храсти около вас, така че когато стоите до някое голямо дърво, да се почувствате така, сякаш наистина стоите до АДСКИ_ГОЛЯМО_ДЪРВО! Друго, което прави този мод, е да отдалечи view distance-а ви, така че да виждате в детайли какво има наистина надалеч, докато преди всичко след определена линия беше забулено в мъгла. Пипнати са и всички небесни обекти, текстурите на луната, небето и звездите са дообработени за по-добър външен вид. Разликата определено се забелязва.

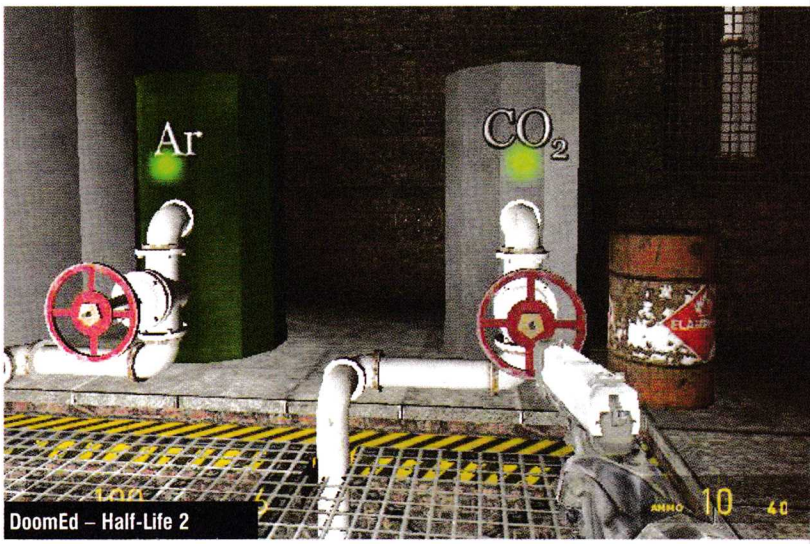
Natural Water – оправя водата, така че да изглежда по-истинска, а не чак толкова пластмасова като в оригинала.

Better Imperfect Water – Общо взето се припокрива с горния Natural Water. Прави водата по-реална, но не чак "идеална". По-добър изглед докато плувате, нощни отражения и други такива.

Spell Icon Replacer – Може би сте забелязали, че много от магиите в дадена школа имат напълно еднакви иконки, което прави невъзможно разпознаването им с един поглед. Тази модификация добавя голям брой нови картинки, с които заменя повтарящите се, и вече магиите се познават, без да е нужно да отваряте менютата. Уви, не всички магии имат нови иконки, но може би в следваща версия ще получат.

Color Map – Чисто и просто заменя черно-бялата карта на Сиродил с цветна. Тя е зелена около Имперската столица, бяла около заснежените полета на Брума и т.н. Има и по-добре изглеждащи модели в други модове, но уви, някои от тях не работят с пача, който пък е необходим за пускането на Knights of the Nine. Инсталацията е малко по-проблемна и изисква отделна програмка – Oblivion Mod Manager или OBMM.

Най-хубавото е, че никой от горните модове не нарушава производителността на играта и кадрите в секунда, с които играете, няма да паднат. За сметка на това получавате една доста по-красива и по-удобна за разцъкване геймка. Инсталацията им е лесна и не би трябвало да създаде проблем на някого. Всички са съвместими с Knights of the Nine и внасят още живот в иначе доста красивия свят на Oblivion.



DoomEd – Half-Life 2

Ако сте перфекционисти и си падате по дребните детайли, това е вашата колекция!

DoomEd – Half-Life 2

Играте се използват предимно за развлечение, но не ви ли се иска понякога, когато в стаята влезе някое родителско тяло/съквартирант точно докато си разцъквате и ви попита заучения въпрос "Какво-по-дяволите-правиш-та-вдигаш-такъв-шум-???", да му отговорите просто: "Уча"?

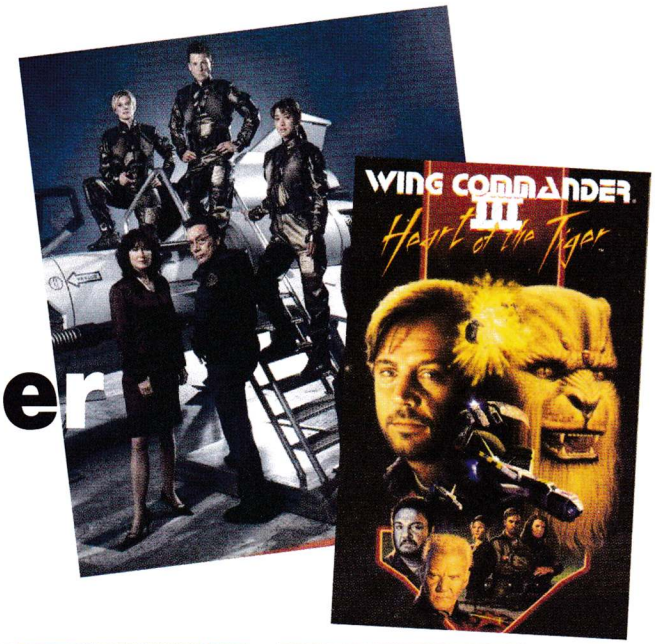
DoomEd е проект на DESQ – компания, занимаваща се с разработване на обучаващи софтуерни програми, и университета Уулвърхамптън. Идеята е да се съчетаят интересен геймплей, който да задържи вниманието на играещия, с различни по сложност научни въпроси, които евентуално да му налеят малко акъл. Историята започва във влак (типично а ла HL), който изведнъж спира и вие трябва да слезете от него... Добре де, не звучи впечатляващо, но не е това целта. След това ви очакват няколко часа изследване на огромно лондонско подземие, чиито обитатели мислят, че Втората световна все още продължава...

Тестовете не са много трудни, екшънът не е от най-зрелищните, но комбинацията от двете си я бива. Единственият проблем е, всяка модификация на HL2 иска работещ, или поне добре хакнат Steam, за да оживее. Ако го имате – напред, науката е слънце! Любознателните могат да навлязат в подробности на **http://www.desq.co.uk/doomed**

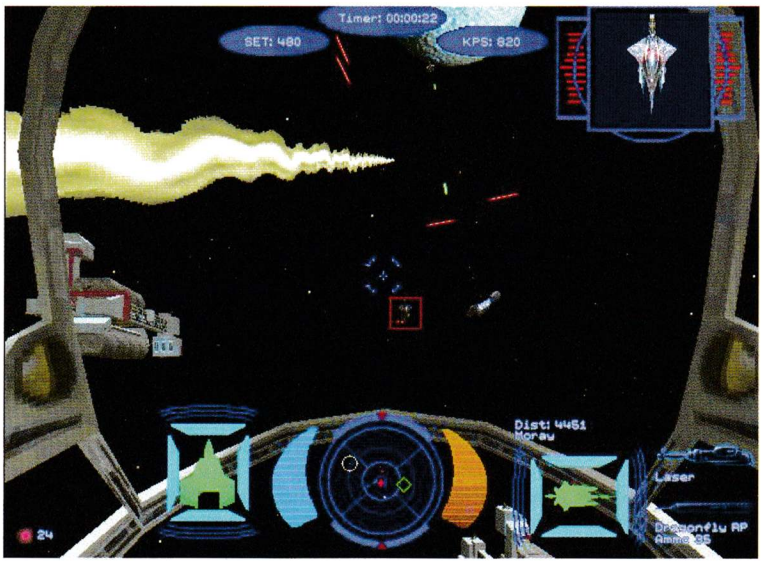
Георги Панайотов

Една забравена легенда

Wing Commander Series



Годината е 1990-та. Сравнително малката дивелъпърска фирма Origin Systems решава да застане срещу Lucass Arts, издавайки конкурент на техния X-Wing космически симулатор. Първият Wing Commander е налице. В него се разказва за войната между хората и килратите – котковидна извънземна раса.
Още с излизането си играта изпъква с две неща. Това е един от най-добрите космически симове, правени някога. С лесна и интуитивна система за управление и страшно динамични схватки тя е еднакво привлекателна както за ветераните пилоти, така и за прохождащите в жанра. Вторият огромен коз е "филмовостта" ѝ. Историята е разказана чрез заснети с холивудски звезди (сред които Джон Рис Дейвис и Марк "Скайуокър" Хамил) къ сцени, придаващи мащабност и реалност на проекта. Невероятният интерес води до 2 експанжъна – един същата година (The Secret Mission) и един през следващата 91 (The secret mission 2). Като тогава концепцията за адд-он е доста по-различна. Днес един пакет с допълнителни мисии би ни се сторил доста постен, но тогава те дадоха на феновете именно това, от което имаха нужда – още от същото.



Разцветът

Оттук нататък серията тръгва нагоре. Приказката за Origin Systems се сбъдва и през 1991 излиза втората част на играта. Килратите, отблъснати при първата атака, се връщат още по-жадни за кръв и още по-котешки от всякога. Паралелно върви портването на първия WC за всички актуални за времето конзоли (SNes, Sega CF, Amiga и т.н.). Като все повече и повече хора са завладени от вселената на играта и нейната нелинейност. В това отношение Origin са едни от първите, отказали се да водят играча за носа и предоставили му достатъчно количество от избори, за да достигне до финала по различен начин. А рецензентите в геймпресата получиха нов критерий, по който да се оценяват игрите – преиграваемост. Отново за по-малко от година излизат два експанжъна, отново феновете са във възторг.
След като задухаха ветровете на промяната и се появиха помощни процесори и магическия Voodoo, се случват няколко неща. Серията се комерсиализира, но това не променя качеството ѝ. Просто вече бюджетите, времето за изпълнение и очакваните печалби са доста по-високи. Развилата се в игрите и продължения им история създава истинска армия от фенове, които искат да потънат още по-дълбоко в нея. Появяват се първите книги, заговаря се за филм и то в период, в който Уве Бол е все още далеч от мисълта да прави големи миришещи купчинки с цвят кафяв от режисьорското си столче.
Wing Commander 3 (Heart of The Tiger) и 4 (The Price of Freedom) се появяват през 94 и 96. Освен за PC, игрите са портвани и за новата конзола на Sony – PlayStation. Битката с котките продължава, а хората са толкова зарадвани от това, че им е поднесена следващата порция забавление, за да забележат изчерпването на поредицата. С изключение на многократно подобрената графика и двете игри не са нищо повече от претоплена манджа, пък било и добра.

Началото на края

Три години по-късно се появява последната игра от серията WC. Prophecy е като феникс – добрите идеи и истинските иновации не липсват. За последните няколко години серията е натрупала толкова голяма фенска маса и странични проекти, правени по франчайза, за да привлекат вниманието на един гигант в зародиш – EA.
След издаването на Secret Ops експанжъна (има го целия в диск 3 на PCM, ако не ме лъже паметта) Origin изпадат във финансова криза. Защо и как се е стигнало до нея, така и не става ясно – кофти мениджмънт е най-тиражираната версия. Въпреки успеха на Ultima, Wing Commander и Privateer сериите, собствениците от EA затварят студиото през 2000-та година. А сред проектите, по които е прекратена работа, освен новата Ultima Online, е и Wing Commander/Privateer online. Ядрото на екипа се разпада, като следи от работата им можем да видим във Freelancer, X сериите и DarkStarOne. Амин.

Филми по играта

Да, има Wing Commander филм, но той е повече от плачевен. За неофициален приемник на WC вселената се приема Battlestar Galactica сериала (в момента тече третият му сезон).
Въпреки че се развива в различна вселена и баш враговете на човечеството са не котконодобните Килрати, а роботите Сайлони, цялата концепция на милитаристичните части от сериала (бойните звезди, изтребителите, вътрешно военните порядки) са вдъхновени много силно от играта.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

Българска Федерация по Електронен Спорт

ви пожелава

успешни WCG 2007
национални квалификации - България!

Надпреварата започва с

Samsung Euro Championship

Stay update!

www.bfes.bg

ЕВРОКОМ кабел

PLESI

PERSY

CANYON

Владимир Тодоров

Gothic 3 наръчник на младия герой

Карта на целия свят - кой, къде, какво, защо :)

Преди да влезете в света на Gothic 3, трябва да знаете няколко основни неща. Първо: това е игра, в която няма предварително начертан път, по който да минете. Второ: всяко решение, което вземете в нея, ще си има своите последствия – били те положителни или не. И трето: задължително я закърпете до най-новата версия. В момента това е 1.09. Без пач рискувате да се натъкнете на сериозни проблеми, които по всяка вероятност ще ви развалят удоволствието. Но дори с него трябва да се въоръжите с много, много голямо търпение. Бъдете сигурни обаче, че няма да останете разочаровани, ако някак преглътнете всички технически проблеми.
Иначе с тази статия нямам намерение да ви казвам как да играете, просто ще ви дам ценни съвети и информация, които ще ви помогнат във вашето приключение.

Към бърлогата на Ксардас

Когато стигнете достатъчно високо ниво (да речем 30), така че да може да се справяте горе-долу безпроблемно със зверовете в Nordmar, е време да посетите и Ксардас. Или въобще когато сметнете за необходимо, че трябва. Но ако сте прекалено слаби, ще трябва да търчите покрай десетките същества, а те са доста по-силни от повечето противници в Myrtana или Varant. Само гледайте да не освободите прекалено много градове или да унищожите повечето бунтовнически лагери преди това, защото главният куест ще се прецака.
Та, тъмният маг е построил своята кула в североизточната част на варварските земи – на изток от Hammer Clan (тя е отбелязана като голяма червена точка на картата с гробниците на предците, която лидерът на Fire Clan ви дава). Най-лесният начин да отидете на гости на Ксардас (без да мамите чрез конзолата) е като за начало използвате прохода във Faring (след като спечелите доверието на ловците). Така ще се озовете в Nordmar. Впоследствие следвайте пътеките до Hammer Clan и когато стигнете до селището, имате две възможности. Или сами да се доберете до кулата, която, както вече стана дума, се намира на изток от селището (като се ориентирате по картата, показваща гробниците на предците), или като откриете ловеца на име Hanson. Неговата колиба е на югоизток от Hammer Clan (посока 4 часа) между две планини, разположена високо на едно плато. В дясно от пътя преди гробницата на Snorre. Дайте парче месо на животинчето му – един приятелски настроен вълк – и му кажете да ви отведе до Ксардас.

Редките умения и техните учители

1. FIGHTING SKILLS
Paladin – при крал Робар, след като изберете Innos.
Regeneration – при крал Робар, след като изберете Innos; Кан – лидерът на орките.
Master of two blades – в Ishtar, но репутацията ви с хашишините трябва да е 75%.
Large weapons III – Hogar от Wolf Clan след дуела; Ugolf от Hammer Clan, след като му дадете 50 руда.
Orc slayer – Hogar във Wolf Clan след дуела; Kaelin във Fire Clan.

2. HUNTING SKILLS
Master archer – един от въстаниците в горната част на Nemora; в Silden при ловеца Falk, който се намира в колибата на хълма пред града; Candela близо до Okara.
Orc hunter – Chris – скиталецът при камъните на друидите между Ardea и Vengard, Candela близо до Okara.

3. MAGE SKILLS
Dark mage – Tizgar в Bakaresh.
Water mage – Saturas близо до Mora Sul.
Mana regeneration – Karrypto във Vengard; човекът в храма в Bakaresh (трябва да имате 75% репутация към града, за да влезете); Saturas.
Learn quickly – Sebastian, огненият маг в Reddock; Saturas близо до Mora Sul.
Staff fighting III – Shakyor, номадът, който стои до един лъв близо до Lago, до планините на запад от града; Ateras в лагера извън Bakaresh.

4. THIEF SKILLS
Impossible pickpocketing – Peer при фермата извън Trelis.
Pick impossible locks – Lares в Geldern.
Knock down – Lares в Geldern.
Murder – в Ishtar, трябва да имате 75% репутация с хашишините, за да влезете.

5. ALCHEMY SKILLS
Make poison – алхимикът в Ben Erai. Но дори с пач v1.09, заради някакъв особено странен бъг това умение не може да бъде изучено – дори използването на конзолата няма да помогне. Така че на този етап не включвайте в сметките си правенето на отрова.
Poison blade – алхимикът в Ben Erai.
Make poison arrows – алхимикът в Ben Erai.

6. MISC SKILLS
Acrobatics – Pavel в Silden (след като го ескортирате); избягалият затворник в Cape Dun, ако го съпроводите до ловеца.
Endurance of the wolf – Pavel в Silden (след като го ескортирате); Torn – друидът на север от Trelis (след като му помогнете с куест).
Weakness Resistance – Renwik в Geldern (след като му помогнете с куест).
Poison Resistance – Peratur в Geldern.
Resistance to heat – прокуденият от първия град във Varant, веднага щом му помогнете да избиете крадците в пещерата.
Resistance to cold – Lars, варварският от Нордмар, веднага щом откупите свободата му.

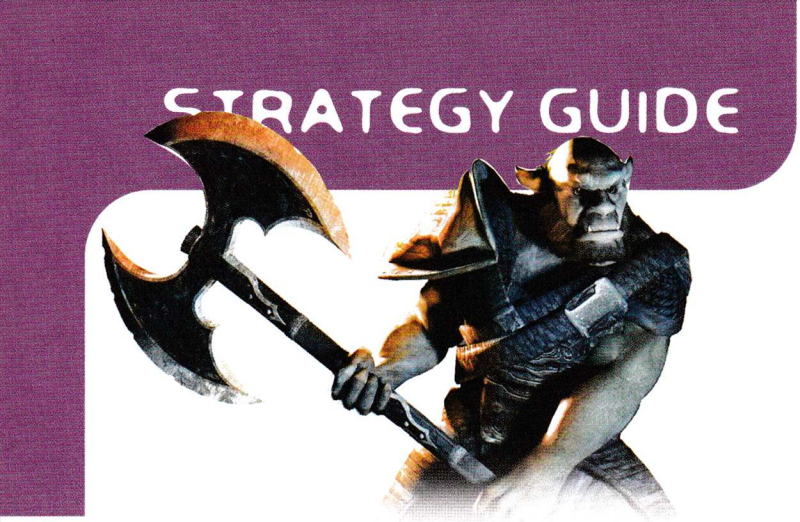
7. SPELLS
Bless weapon, Meteor и Dominance – от храмовете на Innos, след като изберете този бог.
Summon lightning и Night to Day – от храмовете на Beliar, след като изберете този бог.
Hailstorm, Time bubble и Open locks – Saturas, след като унищожите петте божествени артефакта.

Дванадесетте огнени бокала (Fire Chalice)

Cape Dun – в Ukrass, или изпълнете куеста, който иска от вас, за да ви даде бокала, или си го вземете със сила.
Montera – един роб на име Bengerd има огнен бокал, но първо ще трябва да му помогнете с куеста на Bradley.
Rakus, някогашен огнен маг, в близост до Okara: ще ви даде бокала си, ако му помогнете да прочисти пещерата, в която живее, от немъртви.
Vengard – когато пристигнете за първи път в замъка, ще видите паладин на име Markus, той ще ви даде един бокал и ще ви помоли да го отнесете при Karrypto.
Trelis – паладин на име Konrad ще ви даде един от бокалите
Nemora – Treslott, огненият маг в подземната част на лагера. За да ви го даде, ще трябва да изпълните един негов куест.
Geldern – в мината на града, в нейния най-тъмен тунел.
Silden – в колибата на Zapotek.
Край границата с Varant – у

ПОТЪРСЕТЕ В ДОБРИТЕ КНИЖАРНИЦИ
Сабрина
книга 1
от „Трилогия за Старото кралство“

www.infodar.com



паладин на име Kurt, който се сдушил с един куп бандити. Убийте го и вземете бокала от трупа му. Това е част от куест, който може да получите от бившия му другар сред хълмовете преди прохода към пустинята.

В покрайнините на Mora Sul – говорете с паладина Cruz (който се намира на североизток от града) и той ще ви даде куест да убиете един ранен Sandcrawler на северозапад от него близо до развалините. Бокалът е в стомаха звяра.

Mora Sul – у търговец на име Masil. Помогнете му и той ще ви го даде.

Манастирът – Milten ще ви даде бокала, без да иска от вас абсолютно нищо.

Петте божествени артефакта

The Robe of Adanos – в храма на Al Shedim (между Mora Sul и Bakaresh).

The Ring of Adanos (+50 мана) – ще го откриете в една от гробниците на предците в Nordmar (карта за тях ще получите от лидера на Fire Clan).

The Ring of Adanos (+50 живот) – у демона в Gotha.

The Amulet of Adanos – в Trelis, лидерът на орките, платете му 50 хил. или го убийте.

The Crown of Adanos – в храма на юг от Mora Sul.

Преди това обаче намерете ключовете за храмовете:

Петте ключа за храма на Al Shedim

1. Saturas има един.
2. Lester ще ви даде своя, ако убиете няколко орка.
3, 4 и 5 – в сандъци около храма. Картата, която Saturas ще ви даде, показва местоположението им.

Петте ключа за храма на Mora Sul

1. **Лидерът на орките** на храма има един.
2. **Kirk** – ловец на глави в кръчмата на Hector. След като ви каже, че един от ключовете е попаднал в ръцете на няколко пустинни бандита, ще ви предложи да ви отведе до тях. Съгласете. Ще се окаже, че той е измамник и иска да ви устрои засада. Победете го и вземете ключа от него.
3. **Gonzales** – шефът на Mora Sul.
4. Един от ключовете е в **Yusuff** – той се намира на североизток от Mora Sul, в компанията на паладина Cruz.
5. **Ilja**, един от търговците, ще ви даде своя ключ, ако му обещаете, че когато отворите храма, ще му донесете ваза за подарък.

Телепортиращите камъни

1. Myrtana

Ardea – на масата срещу мястото, където играта започва.

Reddock – в южната пещера на въстаническата колония, убийте гоблините.

Cape Dun – в склада, откраднете го, докато оркът е навън

Montera – в изоставената къща, която се намира до дома на шефа на наемниците.

Gotha – един в сандъка на шефа на орките и един в самия град, при ковачницата.

Faring – в първата пещера в началото на града (срещу роба Rocko), в дъното на десния тунел.

Храмът на Vengard – в пещерите в Gotha.

Тронната зала на Vengard – от върховния огнен маг над тронната зала.

Okara – на камък близо до входа на колонията. Излезте от нея, завийте надясно и готово.

Silden – на север от града на камък, близо до каменния кръг; Grompel също има един.

Geldern – на камък край южния изход на града, до сандък; Mirzo също има един.

Trelis – в сандък зад олтара на Beliar (близо до югозападния вход на града).

Nemora – от дясно на източния вход (когато застанете срещу него), в сандък; Treslott, огненият маг в най-долната пещера, също има един.

2. Varant

Braga – търговецът край северния вход на града. Трябва да го пребиете, за да вземете камъка, като това е част от куест.

Ben Erai – един в най-горния тунел на мините и един на варела точно преди склона, водещ към мините.

Lago – на бунището близо до Rasul.

Ben Sala – около ковачницата.

Градът Bakaresh – близо до Silvio край западния вход.

Храмът на Bakaresh – в храма, в неговото подземие, във втората стая.

Mora Sul – на масата близо до Bandaro.

Ishtar – един, близо до главния вход на масата – той ще ви телепортира пред предните охранители; другият, който се намира в покоите на Zubens, до неговото легло, води към двореца – той обаче се пази от един хашишин и няма начин да се докопате до него без бой.

3. Nordmar

Wolf Clan – в дома на Ronar.

Hammer Clan – в ковачницата на Ingmar, на пейката.

Fire Clan – в първия празен дом; в къщата на вожда.

Fire Monastery – в най-долното ниво на библиотеката, в заключен сандък от дясната страна на стълбите.

Кулата на Xardas – на първия етаж, няма как да не го видите.

ДА НАСТРОИМ GOTHIC 3

С малко бърникания из файла ge3.ini (който се намира в Ini директорията на играта) може да постигнете неочаквано добри резултати, които да направят така, че Gothic 3 да ви върви добре и едновременно с това – да изглежда прекрасно. Само не забравяйте да правите бекъп на файла, в случай че нещо се обърка:

ВИЗУАЛНИ НАСТРОЙКИ

За да промените разстоянието, при което тревата се изобразява:

- VegetationAdmin.ViewRange=3500.0 – на 6500.0

Ако искате да подобрите производителността на Gothic 3 обаче, по-добре я намалете.

За high детайли променете:

- ObjectDetails.fScreenObjectDistanceCulling_High=0.008 на 0.016
- ObjectDetails.fProcessingRangeFadeOutRange_High=300.0 на 600.0
- ObjectDetails.fRangedBaseLoDOffset_High=300.0 на 5000.0

За да преместите блър ефекта по-надалеч:

- Render.DOFStart=1000.0 – променете на 4000.0
- Render.DOFEnd=8000.0 – променете на 12000.0

За да увеличите разстоянието, при което текстурите по повърхността превключват от висока към ниска резолюция, променете:

- DistanceHigh.fFarClippingPlane_High=10000.0 на 12000.0
- DistanceHigh.fFarClippingPlane_Medium=8000.0 на 10000.0
- DistanceHigh.fFarClippingPlane_Low=6000.0 на 8000.0

За да удвоите разстоянието, при което NPC-тата и мобовете се изобразяват, променете:

- Entity.ROI=4000.0 на 8000.0

ЗА ПО-ДОБРА ПРОИЗВОДИТЕЛНОСТ

За да намалите насичането по време на игра

и имате 2 гигабайта RAM, променете стойността на

- Cache.SizeImage=128000000 на 256000000.

Ако играете на high детайли,

няма да е лошо да добавите една нула и тук:

- ResourceCache.u32SpeedTreeMaxMemUsage_High=100000.

Ако сте с по-малко памет

или пък още имате проблеми, променете настройките:

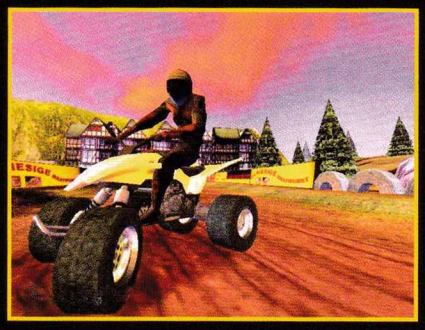
- Cache.SizeSound=80000000 на Cache.SizeSound=40000000
- Shader.EnableTreeShadows=true става false
- Shader.EnableStaticShadows=true става false
- Shader.EnableDetailShadows=true става false

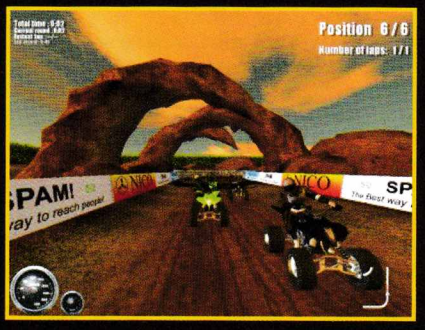
PC CD ROM

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

ATV MUDRACER

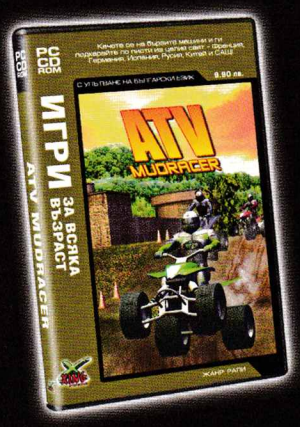
Качете се на едни от най-бързите 4x4 машини и ги подкарайте по писти из целия свят – Франция, Германия, Испания, Русия, Китай, САЩ, Бразилия и Великобритания! Готови ли сте да потънете в прах и кал в Световното първенство за състезания с бъгита?
След множество години, прекарани в усърдни тренировки, най-накрая успяхте да влезете в челната десетка на най-добрите състезатели на тези бързи и мощни машини. Сега обаче ви предстои да покорите най-високия връх – последните осем най-трудни писти, на които някога сте стъпвали. Затова запретнете ръкави и направете всичко възможно, за да спечелете колкото се може повече точки в тях. Това е единственият шанс да станете световен шампион за първи път! Не го пропускайте, защото наградите са повече от примамливи. Победителят ще прибере в джоба си един милион долара в кеш и ще си отиде у дома с две оскъдно облечени мацки и една дваесет и четири каратова четириколка.





Основни характеристики:

- Динамично състезание от авторите на Shanghai Street Racer, което ще ангажира вниманието на всички любители на високите скорости с часове
- Пет различни по вид и възможности четириколки, с които ще се борите за голямата титла
- Разнообразни писти с красиви пейзажи, разположени в осем държави - Франция, Германия, Испания, Русия, Китай, САЩ, Бразилия и Великобритания
- Съвременна триизмерна визия, която ще ви потопи максимално в атмосферата на тези кални състезания
- Динамичен саундтрак, който ще ви съпровожда на всеки завой
- Интуитивно управление – ще се научите да управлявате тези страшни машини за броени минути
- Възможност да тренирате в режимите single-race и time attack, преди да се впуснете в същинското състезание –дори и най-добрите състезатели се нуждаят от малко практика
- Опция за мултиплейър игра в LAN – премерете сили със своите приятели, покажете им кой е по-добрият състезател
- Всичко това в комплект с ръководство на български език



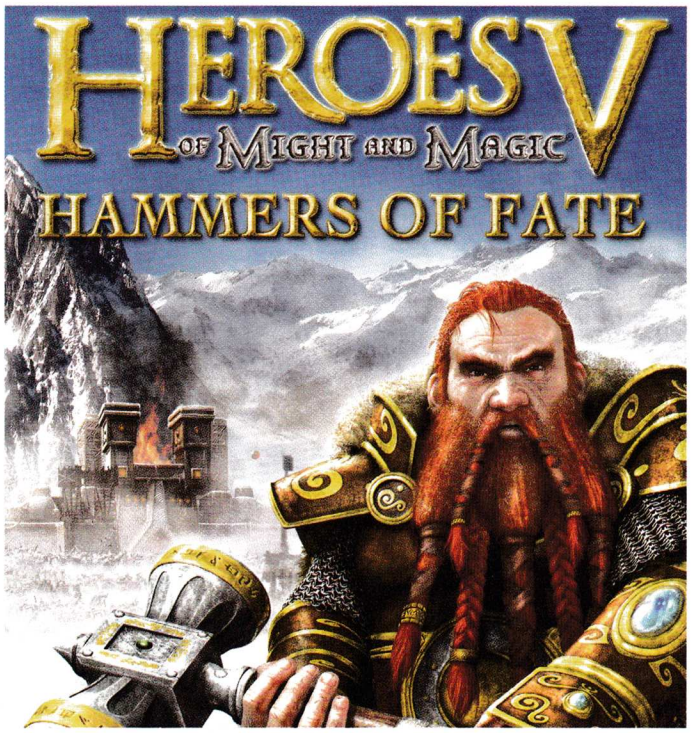
XING interactive

Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

PC игри



Heroes of Might and Magic V: Hammer of Fate

За да активирате опцията за кодове за всички профили, отворете файла autoexec_a1.cfg от директорията на играта, последвана от \profiles. Редактирайте го с Notepad. Като последен ред в документа добавете:
setvar dev_console_password = schwinge-des-todes
Забележка: Ако все още кодовете не са активирани, добавете и ред към файла input_a1.cfg (намиращ се в My Documents/My Games/Heroes of Might and Magic V/Profiles/YOUR_PROFILE):
bind show_console ``'
По време на игра натиснете tilde (`). Въведете избран от вас код:
add_all_spells Селектираният в момента герой получава всички магии.
add_gold # Златото, което притежавате в момента, става равно на #, а другите ви ресурси се нулират.
add_money # Всички ресурси освен златото стават равни на #, а то се равнява на #*1000. Така че add_money 100 ви дава по 100 от всичко и 100 000 злато.
clear_money Всички ресурси се равняват на нула.
set_hero_luck_morale X Y Късметът се равнява на (X), а моралът - на (Y).
add_exp # Добавяте # experience към избрания в момента герой.
show_player_money # Хвърляте по едно око на ресурсите на другите играчи. Пример: show_player_money 2.
show_hero_mp Виждате по-детайлна статистика за избрания път на селектиран герой.
add_army town nTownID, bUpgrade Ще запълни всички празни места в армията ви с по 10 създания с определено town id. Вторият параметър е 0 или 1 според това дали избирате upgradeнати същества.
Town ID-ma:
HEAVEN = 0
PRESERVE = 1
ACADEMY = 2
DUNGEON = 3
NECRO = 4
INFERNO = 5
Пример: **add_army 5, 0** запълва всички празни места с 10 по-слабо развити адски изчадия.
@Win() Печелите мисията.
@Loose() Губите мисията.
add_skill NAME или **ID** Можете да обогатите героя си с умения и способности. Например: add_skill Sorcery или add_skill 8 ви осигуряват Sorcery. За справки използвайте списъка по-долу.
SKILLS:
SKILL_LOGISTICS = 1 SKILL_WAR_MACHINES = 2 SKILL_LEARNING = 3
SKILL_LEADERSHIP = 4 SKILL_LUCK = 5
SKILL_OFFENCE = 6 SKILL_DEFENCE = 7
SKILL_SORCERY = 8
SKILL_DESTRUCTIVE_MAGIC = 9
SKILL_DARK_MAGIC = 10
SKILL_LIGHT_MAGIC = 11
SKILL_SUMMONING_MAGIC = 12
SKILL_TRAINING = 13 SKILL_GATING = 14
SKILL_NECROMANCY = 15 SKILL_AVENGER = 16 SKILL_ARTIFICIER = 17
SKILL_INVOCATION = 18
PERKS:
PERK_PATHFINDING = 19 PERK_SCOUTING = 20 PERK_NAVIGATION = 21 PERK_FIRST_AID = 22 PERK_BALLISTA = 23 PERK_CATAPULT = 24 PERK_INTELLIGENCE = 25
PERK_SCHOLAR = 26 PERK_EAGLE_EYE = 27
PERK_RECRUITMENT = 28 PERK_ESTATES = 29 PERK_DIPLOMACY = 30
PERK_RESISTANCE = 31
PERK_LUCKY_STRIKE = 32
PERK_FORTUNATE_ADVENTURER = 33
PERK_TACTICS = 34 PERK_ARCHERY = 35
PERK_FRENZY = 36 PERK_PROTECTION = 37
PERK_EVASION = 38 PERK_TOUGHNESS = 39 PERK_MYSTICISM = 40 PERK_WISDOM = 41 PERK_ARCANE_TRAINING = 42
PERK_MASTER_OF_ICE = 43
PERK_MASTER_OF_FIRE = 44
PERK_MASTER_OF_LIGHTNINGS = 45
PERK_MASTER_OF_CURSES = 46
PERK_MASTER_OF_MIND = 47
PERK_MASTER_OF_SICKNESS = 48
PERK_MASTER_OF_BLESSING = 49
PERK_MASTER_OF_ABJURATION = 50
PERK_MASTER_OF_WRATH = 51
PERK_MASTER_OF_QUAKES = 52
PERK_MASTER_OF_CREATURES = 53
PERK_MASTER_OF_ANIMATION = 54
PERK_HOLY_CHARGE = 55 PERK_PRAYER = 56 PERK_EXPERT_TRAINER = 57
PERK_CONSUME_CORPSE = 58
PERK_DEMONIC_FIRE = 59
PERK_DEMONIC_STRIKE = 60
PERK_RAISE_ARCHERS = 61
PERK_NO_REST_FOR_THE_WICKED = 62
PERK_DEATH_SCREAM = 63
PERK_MULTISHOT = 64 PERK_SNIPE_DEAD = 65 PERK_IMBUE_ARROW = 66
PERK_MAGIC_BOND = 67
PERK_MELT_ARTIFACT = 68
PERK_MAGIC_MIRROR = 69
PERK_EMPOWERED_SPELLS = 70
PERK_DARK_RITUAL = 71
PERK_ELEMENTAL_VISION = 72
FEATS:
KNIGHT_FEAT_ROAD_HOME = 73
KNIGHT_FEAT_TRIPLE_BALLISTA = 74
KNIGHT_FEAT_ENCOURAGE = 75
KNIGHT_FEAT_RETRIBUTION = 76
KNIGHT_FEAT_HOLD_GROUND = 77
KNIGHT_FEAT_GUARDIAN_ANGEL = 78
KNIGHT_FEAT_STUDENT_AWARD = 79
KNIGHT_FEAT_GRAIL_VISION = 80
KNIGHT_FEAT_CASTER_CERTIFICATE = 81
KNIGHT_FEAT_ANCIENT_SMITHY = 82
KNIGHT_FEAT_PARIAH = 83
KNIGHT_FEAT_ELEMENTAL_BALANCE = 84
KNIGHT_FEAT_ABSOLUTE_CHARGE = 85
DEMON_FEAT_QUICK_GATING = 86
DEMON_FEAT_MASTER_OF_SECRETS = 87
DEMON_FEAT_TRIPLE_CATAPULT = 88
DEMON_FEAT_GATING_MASTERY = 89
DEMON_FEAT_CRITICAL_GATING = 90
DEMON_FEAT_CRITICAL_STRIKE = 91
DEMON_FEAT_DEMONIC_RETALIATION = 92
DEMON_FEAT_EXPLODING_CORPSES = 93
DEMON_FEAT_DEMONIC_FLAME = 94
DEMON_FEAT_WEAKENING_STRIKE = 95
DEMON_FEAT_FIRE_PROTECTION = 96
DEMON_FEAT_FIRE_AFFINITY = 97
DEMON_FEAT_ABSOLUTE_GATING = 98
NECROMANCER_FEAT_DEATH_TREAD = 99
NECROMANCER_FEAT_LAST_AID = 100
NECROMANCER_FEAT_LORD_OF_UNDEAD = 101
NECROMANCER_FEAT_HERALD_OF_DEATH = 102 NECROMANCER_FEAT_DEAD_LUCK = 103 NECROMANCER_FEAT_CHILLING_STEEL = 104
NECROMANCER_FEAT_CHILLING_BONES = 105
NECROMANCER_FEAT_SPELLPROOF_BONES = 106 NECROMANCER_FEAT_DEADLY_COLD = 107 NECROMANCER_FEAT_SPIRIT_LINK = 108 NECROMANCER_FEAT_TWILIGHT = 109
NECROMANCER_FEAT_HAUNT_MINE = 110
NECROMANCER_FEAT_ABSOLUTE_FEAR = 111
RANGER_FEAT_DISGUISE_AND_RECKON = 112 RANGER_FEAT_IMBUE_BALLISTA = 113
RANGER_FEAT_CUNNING_OF_THE_WOODS = 114 RANGER_FEAT_FOREST_GUARD_EMBLEM = 115 RANGER_FEAT_ELVEN_LUCK = 116
RANGER_FEAT_FOREST_RAGE = 117
RANGER_FEAT_LAST_STAND = 118
RANGER_FEAT_INSIGHTS = 119
RANGER_FEAT_SUN_FIRE = 120
RANGER_FEAT_SOIL_BURN = 121
RANGER_FEAT_STORM_WIND = 122
RANGER_FEAT_FOG_VEIL = 123
RANGER_FEAT_ABSOLUTE_LUCK = 124
WIZARD_FEAT_MARCH_OF_THE_MACHINES = 125 WIZARD_FEAT_REMOTE_CONTROL = 126
WIZARD_FEAT_ACADEMY_AWARD = 127
WIZARD_FEAT_ARTIFICIAL_GLORY = 128
WIZARD_FEAT_SPOILS_OF_WAR = 129
WIZARD_FEAT_WILDFIRE = 130
WIZARD_FEAT_SEAL_OF_PROTECTION = 131
WIZARD_FEAT_COUNTERSPELL = 132
WIZARD_FEAT_MAGIC_CUSHION = 133
WIZARD_FEAT_SUPRESS_DARK = 134
WIZARD_FEAT_SUPRESS_LIGHT = 135
WIZARD_FEAT_UNSUMMON = 136
WIZARD_FEAT_ABSOLUTE_WIZARDY = 137
WARLOCK_FEAT_TELEPORT_ASSAULT = 138
WARLOCK_FEAT_SHAKE_GROUND = 139
WARLOCK_FEAT_DARK_REVELATION = 140
WARLOCK_FEAT_FAST_AND_FURIOUS = 141
WARLOCK_FEAT_LUCKY_SPELLS = 142
WARLOCK_FEAT_POWER_OF_HASTE = 143
WARLOCK_FEAT_POWER_OF_STONE = 144
WARLOCK_FEAT_CHAOTIC_SPELLS = 145
WARLOCK_FEAT_SECRETS_OF_DESTRUCTION = 146 WARLOCK_FEAT_PAYBACK = 147
WARLOCK_FEAT_ELITE_CASTERS = 148
WARLOCK_FEAT_ELEMENTAL_OVERKILL= 149
WARLOCK_FEAT_ABSOLUTE_CHAINS = 150

Конзоли

FINAL FANTASY XII (PS2):

Кодовете работят само с Action Replay устройство. Необходимо е Action Replay MAX. (M): 8JCU-14QU-D4R0K, FCY8-QR01-UAYZC
L1+L2 за Max Gil: Z689-VVH2-5UTHN
WZNM-8WFE-C3JBP
X7JU-60AQ-ZEAK1
Бърз Level Up: 9F4G-5VZ0-TT99G
R4K6-9FBD-WUJE8
За бързо сдобиване с License точки: MMD4-1HBY-K0WQC
F0VU-3A8C-UAG17

HARLEY-DAVIDSON MOTORCYCLES: RACE TO THE RALLY (PS2)

Кодовете работят само с Action Replay устройство. В случая е необходимо Action Replay MAX. (M)
2Y43-WXUC-1HMJ2
YA0U-KPPR-E5Q6B
Неограничено Turbo: BQ67-K5WJ-0HZX4
ZJPF-5NFC-81JB0
Максимална репутация: C17P-2R83-XTGUJ
FQP7-3PW8-91Z9P
Всички екстри: J4X9-2DJJ-4XU1C
0GYQ-RCNZ-WXEJD
K-1 WORLD GRAND PRIX (PS2): 9999 точки: CEBE5286 BCA9C292
Начални филмчета:
Mark Hunt : FEBE61BF BCA99B84
Jerome Le Banner: FEBE61B8 BCA99B84
Mirko Cro Cop: FEBE61BB BCA99B84
Francisco Filho: FEBE6144 BCA99B84
Stefan Leko: FEBE6146 BCA99B84
Cyril Abidi: FEBE6140 BCA99B84
Lloyd Van Dams: FEBE6143 BCA99B84
Matt Skelton: FEBE6142 BCA99B84
Musashi: FEBE614D BCA99B84
Tsuyoshi Nakasako: FEBE614C BCA99B84
Nobu Hayashi: FEBE614E BCA99B84
Jan Nortje: FEBE6148 BCA99B84
Nobuaki Kakuda: FEBE614A BCA99B84
Всички начални филмчета:
FEBE61BF BCA99B84
DEBE61BE BDAA9C84
DEBE61BA BDAA9C84
DEBE6146 BDAA9C84
DEBE6142 BDAA9C84
DEBE614E BDAA9C84
CEBE614A BCA99C84
Mark Hunt: FEBE616D BCA99B84
Ernesto Hoost: FEBE616C BCA99B84
Peter Aerts: FEBE616F BCA99B84
Mike Bernardo: FEBE6168 BCA99B84
Francisco Filho: FEBE616A BCA99B84
Stefan Leko: FEBE6174 BCA99B84
Lloyd Van Dams: FEBE6171 BCA99B84
Matt Skelton: FEBE6170 BCA99B84
Hiromi Amada: FEBE617D BCA99B84
Nobu Hayashi: FEBE617C BCA99B84
Jan Nortje: FEBE617E BCA99B84
Nobuaki Kakuda: FEBE6178 BCA99B84
Kazayoshi Ishii: FEBE617B BCA99B84
Още филмчета: FEBE616D BCA99B84 CEBE616C BCA99C84 DEBE616E BDAA9C84 DEBE616A BDAA9C84 DEBE6176 BDAA9C84 DEBE6172 BDAA9C84 DEBE617E BDAA9C84 CEBE6178 BCA99C84
Завършващи анимации:
Peter Aerts: FEBE6104 BCA99B84
Jerome Le Banner: FEBE6107 BCA99B84
Mirko Cro Cop: FEBE6106 BCA99B84
Cyril Abidi: FEBE610F BCA99B84
Lloyd Van Dams: FEBE610E BCA99B84
Musashi: FEBE6108 BCA99B84
Nobu Hayashi: FEBE6115 BCA99B84
Remy Bonjasky: FEBE6116 BCA99B84
Nobuaki Kakuda: FEBE6111 BCA99B84
Kazayoshi Ishii: FEBE6110 BCA99B84
Всички завършващи анимации:
DEBE617A BDAA9C84
DEBE6106 BDAA9C84
DEBE6102 BDAA9C84
DEBE610E BDAA9C84
DEBE610A BDAA9C84
DEBE6116 BDAA9C84
Mark Hunt
CEBE623A BCA99B84
Ernesto Hoost
CEBE62C6 BCA99B84
CEBE6266 BCA99B85
Jerome Le Banner
CEBE62CE BCA99B84
CEBE626E BCA99B85
Ray Sefo
CEBE62D2 BCA99B84
CEBE6272 BCA99B85
Stefan Leko
CEBE62E6 BCA99B84
CEBE6206 BCA99B85
Tsuyoshi Nakasako
CEBE61FE BCA99B84
CEBE621E BCA99B85
Remy Bonjasky
CEBE618A BCA99B84
CEBE622A BCA99B85
Nobuaki Kakuda
CEBE6196 BCA99B84
CEBE6236 BCA99B85

NEED FOR SPEED: CARBON (PS2):

За допълнителна сума пари: Натиснете надолу, нагоре, наляво, надолу, надясно, нагоре, квадрат, триъгълник, докато сте избрали заглавния екран на играта.
Неограничено ползване на екип: Натиснете надолу, нагоре, нагоре, надясно, наляво, наляво, надясно, квадрат, докато сте избрали заглавния екран.
Неограничена употреба на Nitrous: Натиснете наляво, нагоре, наляво, надолу, наляво, надолу, надясно, квадрат, докато сте избрали заглавния екран.
Неограничен Speedbreaker: Натиснете надолу, надясно, надясно, наляво, надясно, нагоре, надолу, квадрат, докато сте избрали заглавния екран.
За да получите достъп до NFS:C Vinyl: Натиснете надясно, нагоре, надолу, нагоре, надолу, наляво, надясно, квадрат, докато сте избрали заглавния екран.
За да получите достъп до картонената кутия и Driver Vinyl: Натиснете нагоре, нагоре, надолу, надолу, надолу, надолу, нагоре, квадрат, докато сте избрали заглавния екран.

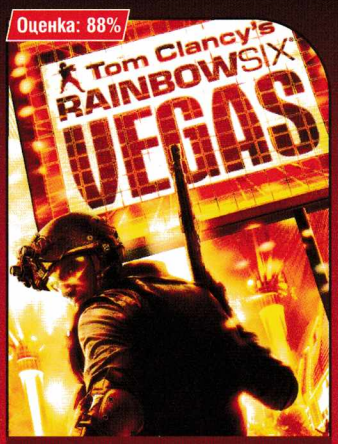
Оценка: 94%

Код на играта: EG21124

За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Джеймс Бонд е съвършен. Той убива с финес, пие си мартинито с финес и сваля всички жени с финт. Актуалният Casino Royale (ако не сте го гледали, марш да поправите пропуските в общата си култура) донякъде променя този стереотип, като Бонд вече не му дреме за мартинито, както преди. В Java-играта по филма, уви, няма да се сблъскате с чаши и високоалкохолни коктейли, но за сметка на това ще можете да изпитате сръчността на пръстите си по клавишите на мобилния си телефон. Casino Royale включва 14, макар и късички, нива, в които действието се развива според сценария на кинофилма. Специално внимание заслужават прелюдиите между нивата, които ви подсказват, че това не е просто поредната мобилна игра по лиценз на някой холивудски филм. Бонд ще скача, пълзи, ще се изкачва по различни препятствия и ще вижда сметката на безчетни злодеи с някое от оръжията, които ще открива в прогреса на играта. Освен с оръжие можете да елиминирате противника си и с шамарена техника и изненадващо удушаване на злодея срещу вас. След всяко ниво ще имате възможност да ъпгрейдвате персонажа си и да повишавате някое от качествата му като броня, прикритие, стрелба и т.н. За феновете на филмите с Бонд тази игра е задължителна.

Оценка: 88%



Код на играта: EG53085

За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Rainbow Six някога беше пионерът на тактическите шутъри. Играта е легендарният предшественик на популярния Splinter Cell, като през 90-те години събра верен кръг от почитатели. Една от причините за тази популярност разбира се е и талантът на писателя Том Кланси, участвал тясно в концепцията и на виртуалната вселена. Приключението Vegas поставя антитерористичния отряд на „дъгата" пред ново предизвикателство, свързано с международната терористка Ирена Моралес. Въпросната мръсница (ох, котьо-о) разполага с оръжие, излъчващо микровълнови импулси, които са в състояние да изтребят колосално количество хора. Цел на терористката е градът на порока – Лас Вегас. Задачата на отряда е да прочисти от заплаха залите на казината, да не внася паника сред хилядите хазартоколици и да елиминира заплахата срещу човечеството. Кулминацията на играта ще ви заведе до язовира Хувър, който по една случайност се намира на има-няма 50 мили от Лас Вегас. Играта силно напомня сродната си Splinter Cell – разхождате се наоколо, стреляте срещу терористите, обезвреждате гранати или се възползвате от снайперската си пушка, за да откъртите тиквата на някой лош от дистанция. Класически екшън с класически сюжет и класически фън.

Оценка: 93%

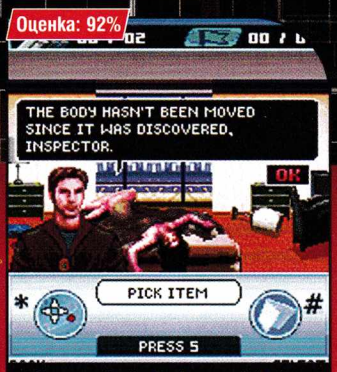
Domino Fever

Код на играта: EG27254

За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Ако не сте играли домино в живота си, искрено ви завиждам. Не за друго, а защото тепърва ви предстои да откриете трътката на тази толкова симпатична, занимателна и забавна класическа игра. Domino Fever ще ви позволи да подреждате плочки с точки върху екрана на мобилния си апарат. Ако не сте вещи в играта, ще можете да разберете повече за правилата ѝ в специалния туториъл, от който ще можете също така да усвоите и ценни тактически съвети за игра. Domino Fever включва осем различни вида игра на домино, с които ще можете да участвате в различни турнири. С изненада ще установите, че това е професионален спорт с приятни наградни фондове и турнири, провеждани по цял свят на добри места като Лас Вегас например. Освен в турнири ще можете да участвате и в 35 индивидуални сблъсъци с противници, чиито възможности прогресивно нарастват с предизвикателството, пред което ще се изправите. Така ще можете да развивате кариерата си на професионален домино играч в правилната посока – нагоре. Domino Fever е повече от свежо разнообразие в Java-жанра, където класическите игри досега означаваха предимно покер, билярд или судоку. Опитай през януари, когато скуката така или иначе е гигантска. Следващата игра, която искаме – микадо или изкусно повдигане на пръчици.

Оценка: 92%



Special Crime Unit: Blood on Campus

Код на играта: EG14937

За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Това е детективски куест в най-добрата традиция на куест жанра, както си го спомняме от PC в началото на 90-те години. Историята в Special Crime Unit: Blood on Campus се върти около смъртта на студентката Шърли Майн, чието тяло е открито бездиханно, разсъблечено и жестоко измъчвано. Вие влизате напълно в ролята на детектив – събирате улики от местопрестъплението, които впоследствие анализирате в полицейската лаборатория, разпитвате свидетели, близки и други заподозрени, изграждате версии и ги проучвате, като с течение на играта след много обрати ще откриете кой всъщност е убиецът.

С напредването на играта получавате допълнителни инструменти, с които да откривате нови улики, които след това да изследвате. Разпитите ще се повтарят с откритието на нови и нови доказателства. Специален детекор на лъжата ще ви помогне да прецените кога е дошъл моментът, в който да счупите психически заподозрения. Основният недостатък на Special Crime Unit: Blood on Campus е постоянното моткане между няколко принципно еднакви локации.

Въпреки това играта си заслужава и е препоръчителна за почитателите на изпадналия напоследък в забвение жанр на куестовете.

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819
С КОДА НА JAVA GAMES

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ
СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

КОЛЕДНО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM
НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ
WWW.FUN4GSM.COM

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

екшън

ЕДИН ОТ НАЙ-БЪРЗИТЕ И ОПАСНИ ХЕЛИКОПТЕРИ Е ТВОЙ

EG15550

ТИ СИ УАЙЪТ ЪРП - ШЕРИФ НА ДОДЖ СИТИ

EG65082

ЯКА КОСМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ
КЕФ НА МАКС!!!

EG79985

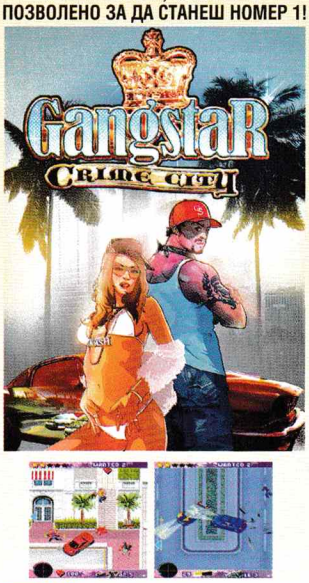
sexy

НАЙ-КРАСИВИТЕ ЖЕНИ ВЪВ ВСЕЛЕНАТА ТЕ ОЧАКВАТ

EG18825

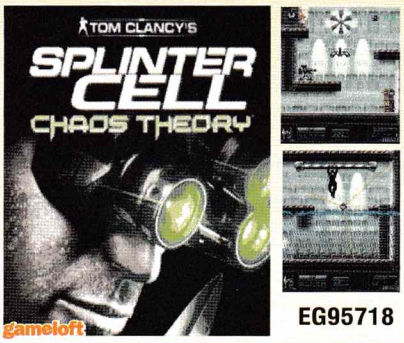
екшън

ТИ СИ ГАНГСТЕР, ВСИЧКО ТИ Е ПОЗВОЛЕНО ЗА ДА СТАНЕШ НОМЕР 1!



gameloft EG65196

ТЕОРИЯТА НА ХАОСА

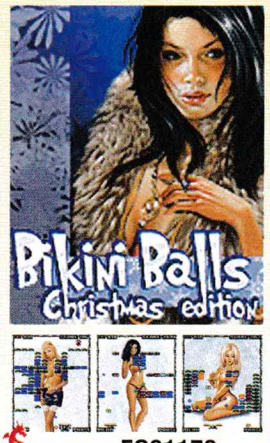


EG95718

ТИ СИ АГЕНТ ПОД ПРИКРИТИЕ. НА КОЯ СТРАНА СЕ БИЕШ?

EG46602

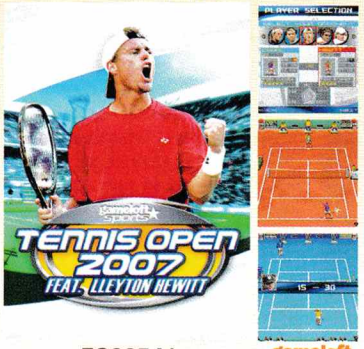
ИСКАШ ЛИ ДА СИ ПОИГРАЕМ НА СЪБЛИЧАНЕ?



EG91179

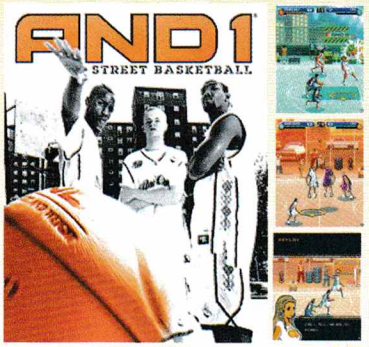
sports

СПЕЧЕЛИ СВЕТОВНАТА ТИТЛА ПО ТЕНИС



EG93541

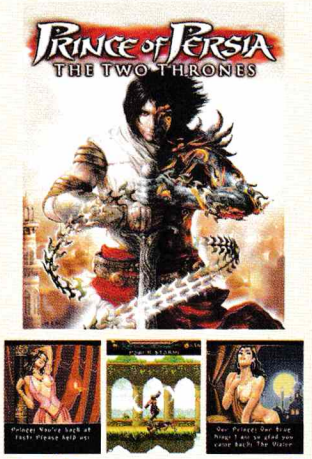
САМО ЗА ФЕНОВЕ НА БАСКЕТБОЛА! ХИП-ХОП ОБСТАНОВКА И ЗВУК



EG50157

adventure

ПОСЛЕДНИЯ ЕПИЗОД НА ТРИЛОГИЯТА



EG55201

НЕВЕРОЯТНО ЗАВРЪЩАНЕ! МААААААНИИИИИЯЯЯ!

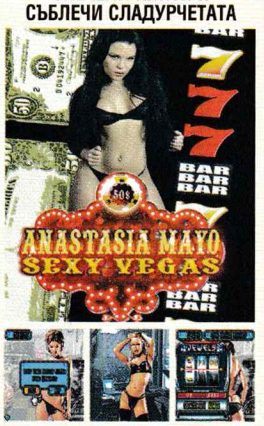
EG23521

АБСОЛЮТНА НЕОБХОДИМОСТ ЗА ВСЕКИ СПОРТЕН ФЕН

EG45129

arcade

ДЪРПАЙ РЪЧКАТА, СПЕЧЕЛИ КИНТИ И СЪБЛЕЧИ СЛАДУРЧЕТАТА



EG90150

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADE MARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ВСЕКИ ПОРЪЧАЛ ПОЛИФОНИЧНА JAVA ИГРА, ПОЛУЧАВА FUN ПРОДУКТ АБОНАМЕНТ И В ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА 4 СЕДМИЦИ ЩЕ ПОЛУЧАВА СПЕЦИАЛНИТЕ НИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ. АБОНАМЕНТА СЕ АКТИВИРА С ПОТВЪРЖДАВАНЕ НА ПОРЪЧКАТА И МОЖЕ ДА СЕ СПРЕ ПО ВСЯКО ВРЕМЕ С ИЗПРАЩАНЕ НА SMS С ТЕКСТ STOP НА НОМЕР 1914.
ЦЕНАТА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1914 Е 0,60 ЛВ. С ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ И ГЛОБУЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЯТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ, С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM
ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

PREVIEW
Жанр: **Шутър**
Издател: **SCE**
Сайт: **www.activision.com**
Играчи: **1**
Платформа: **PS3**

Ивелин Г. Иванов

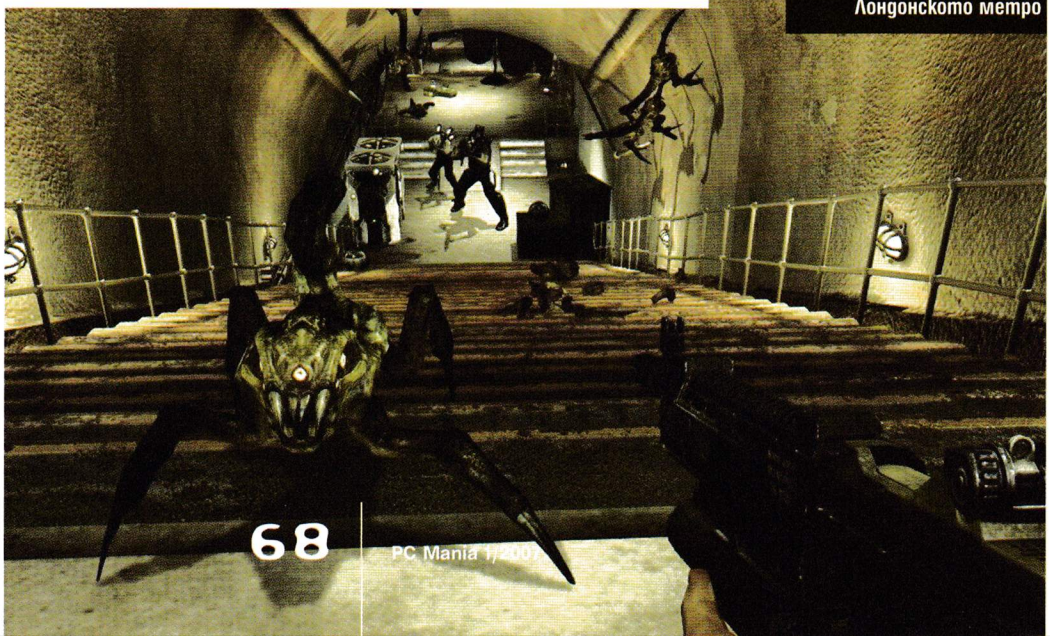
Сбогом, Ратчет! Сбогом Кланк!

Resistance: Fall of Man

Може би си мислите, че правенето на игри е възможно най-забавният начин да се правят пари. Прави сте... отчасти. Сигурно също така смятате, че няма нищо по-добро в правенето на игри от това да си създател на успешна поредица. Отново сте прави, но този път дори по-малко от предишния. Парите си ги бива – спор да няма. Но да се занимаваш години наред с едни и същи герои, които се подвизават в един и същ жанр. Като Ratchet и Clank, да речем. Сладки са, нали? Бас държа обаче, че след три успешни издания (създадени през последните пет години) на хората от Insomniac Games вероятно им се гади от косматия, котконоподобен извънземен и неговия недорасъл робот. Да не говорим, че хората просто не могат да си представят, че някога ще правиш нещо различно от jump&run-и, населявани от анимационни герои.

Не ме яж!

Insomniac обаче очевидно могат да правят и други игри. Новото им творение е чистокръвен шутър от първо лице, при това част от "стартовия пакет" на парещия още PlayStation3. Действието на играта ни прехвърля в една алтернативна реалност, в която Втората световна война въобще не се е случила. О-о, утопична идилия значи? М-не, не съвсем. Проблемът е, че някъде в началото на 50-те години на двадесети век светът е сполетян от извънземно нашествие, кръстено не след дълго "Химера". Отначало "западнярите" дори си мислят, че всъщност става въпрос за Съветско биологично оръжие, но скоро става ясно, че действителността е още по-нерадостна. Извънземните пълчища поглъщат първо почти цяла Азия, след това набързо смачкват Европа и в един прекрасен ден се озовават на бреговете на Обединеното кралство. Там някъде започва и съществената част от епопеята, наречена Resistance: Fall of Man.


Толкова по въпроса за безопасността на Лондонското метро

Главната роля е поверена на американеца Нейтън Хейл, изпратен да помогне на очевидно неспособните да се справят със собствени сили британци. Разказът за настоящите събития е поднесен от разказвачка, също част от британската съпротива, която ни въвежда в света на Resistance. Още първите междинни анимации в играта, създадени с помощта на гейменджина, намекват за труда, хвърлен в създаването на този никога несъстоял се свят на 50-те години на миналия век . Изпипани в черно-бяло, въпросните кратки епизоди имитират добре военните хроники, така успешно експлоатирани във филмите за Втората световна война. Накратко, стил в Resistance: Fall of Man определено не липсва. Въпросът е как стоят нещата с геймплея? Преди всичко, ако търсите някакви вълнуващи нововъведения, по-добре ги потърсете другаде. По всичко личи, че Fall of Man е един доста стандартен FPS, прихванал тук и там от някои от най-добре приетите напоследък нови идеи в жанра. Като например системата, по която Нейтън възстановява здравето си, "заета" едно към едно от последните издания на Call of Duty. Оттам нататък всичко явно е до болка познато, но затова пък облечено в изключително лъскава графична опаковка. За "игра от първо поколение" Resistance демонстрира завидно познание на новия хардуер.

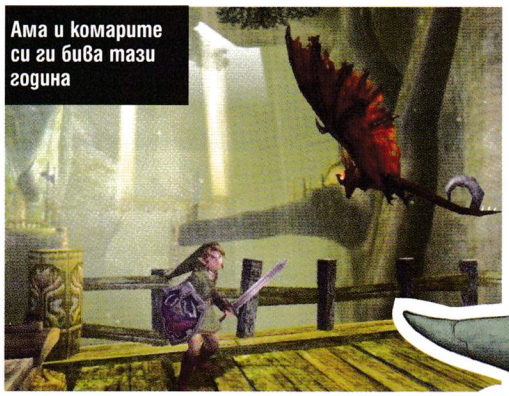
Е, не ни остава нищо освен да затаим дъх до родната премиера на PlayStation3 и сами да се уверим, от първо лице, какво точно е усещането от това да играеш Resistance: Fall of Man, която със сигурност ще и едно първите заглавия за новата конзола, стъпили на родната геймърска сцена.

PREVIEW
Жанр: **Екшън/Приключение**
Издател: **Nintendo**
Сайт: **www.nintendo.com**
Играчи: **1**
Платформа: **Wii**

Ивелин Г. Иванов

Нова Nintendo конзола – нова Zelda

Legend of Zelda: The Twilight Princess


Ама и комарите си ги бива тази година

През май бях в планината с козите

Пич, караш в насрещното!

Какво по-удачно рамо за новата конзола на Nintendo от една пареща още Zelda? Вероятно си спомняте, че Twilight Princess стартира като GameCube проект. Все пак, малко преди Revolution да се превърне в Wii, тръгнаха и първите слухове за отлагане на принцесата и "ъпгрейд" до изискванията на новия формат. Скоро всичко това се превърна в официално обявен факт и макар притежателите на "куба" да не преливаха от щастие, на всички беше адски интересно как точно Nintendo ще се възползват от особеностите на революционния си нов контролер.

Все пак нека започнем с няколко думи за историята Twilight Princess. Естествено, в центъра на събитията е Линк, който за пореден път стартира приключението като "обикновено момче от народа" и по-специално като козар в едно малко селце на добре познатото ни царство, наречено Хайрюл.

Не след дълго става ясно (отново за пореден път), че

на Линк са отредени велики дела

като този път той трябва да спаси своя свят от прииждащия мрак, заплашващ да го погълне изцяло.

Още кажи-речи от самото начало действието се развива паралелно в обичайния свят на Хайрюл и в неговия мрачен, завладян от сенките вариант. Линк също се променя щом прекрачи прага на "владението на сенките", като приема формата на вълк. В своето вълче превъплъщение той не може да премества предмети и да решава пъзели, но за сметка на това е не по-малко ефективен в битките, а освен това може да се добира и до иначе недостъпни места. В самото начало преминаването от едната към другата форма на Линк става автоматично, на определени места, но по-късно той придобива умението да се превръща във вълк в произволен момент на произволно място.

Логическите загадки са основното предизвикателство в The Twilight Princess. Макар играта да е от броени дни на пазара, вече се носят легенди за прословутия "Дворец на водата", с който е свързан и един от най-оригиналните пъзели в новата Zelda. По всичко личи, че Nintendo са напипали перфектното съотношение между трудност и достъпност, така че играта да бъде еднакво увлекателна за геймъри от всички възрасти.

Колкото до битките в Twilight Princes, те едва ли ще затруднят особено когото и да било. На повечето от противниците, с които се сблъсках, беше достатъчен по един удар. Дори първият бос, на който се натъкнах, не беше нищо особено. В същото време

комбат частта

е всичко друго, но не и досадна или монотонна. Просто Nintendo като че ли умишлено са свалили леко екшън летвата в играта, за да притъпят шока от използването на новия контролер.

И като си говорим за него, за малко повече от двата часа, в които успях да поиграя, се чувствах съвсем комфортно с Wii контролера. Повечето от основните действия в играта се изпълняват учудващо лесно, като единствено прицелването с лъка да речем ми се стори леко проблематично. И дума не може да става за някаква прекомерна умора или нещо подобно. Честно казано, очаквах малко по-специално преживяване с "нунчако"-то на Wii, но все пак е твърде рано за окончателни изводи по въпроса. По всичко личи, че слуховете за гигантското количество геймплей, което Nintendo са успели да съберат своя първи Zelda Wii диск, ще се окажат абсолютна истина. Първите отзиви са за от 60 до 80 часа чисто игрово време! Аз пък обещавам да ви предложа в следващия брой едно сериозно ревю на The Twilight Princess, подплатено от по-задълбочени впечатления от новата конзола на Nintendo.

REVIEW
Жанр: **Рали**
Издател: **Activision**
Сайт: **www.activision.com**
Играчи: **1**
Платформа: **PS2, PC**

Ивелин Г. Иванов

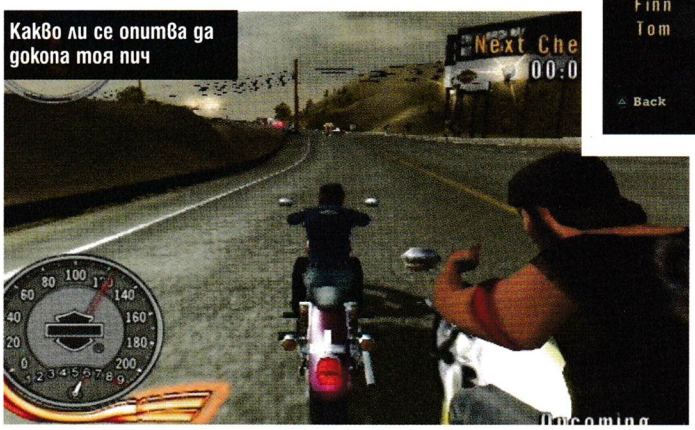
3..2..1...Старт!

Harley Davidson: Race to the Rally

Това гадже ли е или женствен рокер?

Харли Дейвидсън! И-ха-а-а! Просто няма как да не ти трепне нещо, някъде си, само при споменаването на културата марка. Стига да си мъж и да не си фен на Барбара Стрейзънд, разбира се. Но нека не се отклоняваме. Та и аз така – още щом зърнах, че се задава игра с подобно име, тутакси реших да ѝ обърна нужното внимание. Като ми попремина първоначалната еуфория обаче, в главата ми цъфна резонен въпрос – я чакайте малко, надпревара, с Харли?? Рокерската философия не беше ли против всякакво бързане и натягане? Не беше ли номерът да пристигнеш някъде със стил, а не възможно най-бързо? Това с издуването на пистовите резачки по булевардите на София, не беше ли крайна проява на селяния? И ред други тревожни питания, все в същия стил, които комай обезсмисляха самата идея за игра, която да има думите "Harley" и "Race" в заглавието си.

Все пак магията на най-известния измежду чопърите се оказа твърде силна. Пуснах си играта, скипнах разочароващото интро и бързо се озовах очи в очи с един никак не лош модел на Harley Davidson. Можех набързо да го пребоядисам, както и да коригирам разни настройки по него, но реших да не се ебавам


Какво ли се опитва да докопа моя пич

със съвършенството. Вместо това се добрах възможно най-бързо до първата налична надпревара. (О, да, преди това ми се наложи да си избера измежду три различни, еднакво лоши варианта за аватар – девойка с вид на току-що дипломирана счетоводителка, някакво негро, добре де – афро-американец, и брадат, дългокос дебелак на преклонна възраст. Егати избора!)

И така – 3, 2, 1, старт! Я, абе много бързо отлепиха тия момчета пред мен! Натиснах аз още по-здраво и без друго натиснатия до дупка бутон на газта. Нищо! Не само че не застигнах никого, ами и още две-три наглите копелета профучаха покрай мен сякаш бях спрял край пътя да "сменя водата на рибките".

Чакай малко! Пауза, контроли... я виж ти!

Ми то имало "турбо"

в тая игра. Турбо? На Harley Davidson?! Натиснах плахо упоменатото копче и чопърът ми като взе, че хвръкна! Подминах първи, втори, трети... Йипи кайей, мадафака, както казваше нашия човек в "Умирай трудно"! После, хоп, турбото ми взе, че свърши. Е, мам... абе, както и да е. Продължих напред и случайно се разминах на косъм с едно две случайни превозни средства, от тия дето се мотаха по шосето пред мен. Опаа, "турбо-метърът" взе, че пак се "напълни".

Ми така кажете бе момчета – Burnout с Harley-та. Га-а-аз! Размазах се пет шест пъти, кога в насрещното движение, кога в някоя скала край пътя, прецаках двама трима от "конкуренцията", и накрая, въпреки всичко, си завърших първи. Като пич! И тогава взех, че се плеснах по челото, точно като змията във вица – а бе какви ги правя аз?! Що за идиот трябва да си, за да се кефиш да караш Harley Davidson така, сякаш става въпрос за поредното тунинговано голфче от NFS: Underground?!

Долу-горе тогава ми светна и за куп други нелицеприятни истини. Като например за безумно дългото, безумно скучно "трасе", по което току-що се бях състезавал. За смехотворната "физика" на играта и за още по-смехотворния "изкуствен интелект". За доста скапаната графика... и т.н., и т.н. Към геймърите – ръцете далеч от това... нещо! Към некадърните дивелъпъри – ще горите в рокерския ад, момчета! Или може би сте... момичета!!!

REVIEW
Жанр: **beat 'em up**
Издател: **Konami**
Сайт: **www.konami.com**
Играчи: **1-2**
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Най-популярното състезание с бойни изкуства в света

K-1 World Grand Prix

Марката "K1" едва ли е непозната на фенове на бойните изкуства в България. В случай че сте почитатели по-скоро на "бийт ем ъп" жанра и не гледате често сателитния канал Eurosport, може би е редно първо да обясня какво всъщност е K1. Става въпрос не за отделен спорт или вид бойно изкуство, а изключително популярно състезание със специфични правила. Най-близката аналогия е с кик бокса, най-малкото защото двубоите се провеждат на боксов ринг, а състезателите носят боксови ръкавици, които са и единствените позволени протектори (ако не броим „мидата" на слабините и „гумата" на зъбите, разбира се). Всички K1 състезания са „фул контакт", като принципно има два сета от правила. Основната разлика е, че при едните правила са разрешени ударите с коляно. Далеч по-важно е уточнението, че (съдейки по броя на зрителите) K1 е едно от най-популярните, ако не и най-популярното състезание с бойни изкуства в света в момента. И за това си има добра причина. В него можете да видите за една вечер повече нокаути, отколкото за една година във всички претендентски мачове за различните професионални боксови титли.
Може би първото нещо, което трябва да знаете за поредната игра, носеща етикета „K1", е, че тя притежава пълния

лиценз за използването на реалните имена

и външност на всички звезди на K1 лигата. Нещо повече – Konami са постигнали повече от прилична прилика реалните бойци, чиито виртуални двойници дори се движат и жестикулират (е, в умерени граници, разбира се) като всеки от тях. Всички са тук – като се почне от легендите като Петер Еъртс и Ернесто Хууст, мине се през звездите на следващото поколение като Жером Льо Бонер, Марк Хънт и Реми Бояски, и се стигне до някои от най-свежите попълнения от сорта на корейския гигант Ван Чой. Аз самия гледам да не пропусна издание на „Файт клъб", но въпреки това открих в играта и куп напълно непознати имена.
ОК, а как се играе това нещо? С една дума (всъщност с две) – учудващо добре. Преди всичко трябва да знаете, че това определено не е поредното издание на Tekken, Dead or Alive или Soul Calibur. Ключовата дума тук е реализъм. Умерен реализъм. Защото, за съжаление, не става въпрос за достоверност от ранга на боксовия симулатор Fight Night. Въпреки това усещането, което World Grand Prix оставя, е учудващо близко до „истинското нещо". Самият ритъм на битките, както и системата за комбо техники, плюс мини играта около евентуалните нокдауни и нокаути, те кара наистина да се почувстваш като от едно от „големите момчета". (Може би трябва да уточня, че в абсолютната категория на K1 просто нямаш шансове, ако не си висок поне метър и осемдесет и не тежиш поне стотина кила.) Още повече, че както споменах изборът от бойци е феноменален, и буквално

Всеки фен на K1 ще открие в играта своя любимец

Напоследък всяка уважаваща себе си „тупалка" се старае да предложи и повече от приличен сингълплейър. K-1 World Grand Prix не прави изключение. Режимът Champion's Revolution предлага един адски забавен кръстоносен поход към титлата в лигата, а в Revival ще можете да изпробвате силите си в някои от легендарните K1 сблъсъци. Играта включва и доста приличен набор от екстри за „отключване", които вдигат допълнително градуса. Разбира се, нищо не може да се сравни с купона от това да премерите сили с някой приятел на живо.

Само няма да плачем

Краката ми не миришат!

+
- Всички K1 звезди са тук такива, каквито ги познаваме от екрана
- Оригинален и реалистичен геймплей
- Интригуващи сингълплейър режими

графика
звук
геймплей
5.0

–
- Графиката можеше да бъде и по-добра
- Липсва редактор за създаване на нови бойци

REVIEW
Жанр: **Екшън**
Издател: **Epic**
Сайт: **http://gearsofwar.com**
Играчи: **1-2**
Платформа: **Xbox 360**

Ивелин Г. Иванов

Войната с извънземните – по-привлекателна от всякога

Gears of War

Чухме музика и решихме да се отбием

Сигурно сте се натъквали на потресаващите изображения на командоси през последната година и половина, свързани с магическото словосъчетание "Unreal 3 Engine". Първо всички си мислехме, че става въпрос за едно от онези демота, дето могат да вървят само на компютрите на NASA. После се появиха други три вълшебни думички – Gears of War. Отново имаше хора, които тръгнаха да се възмущават – откъде накъде Epic ще правят нещо различно от фърст пърсън шуутър, че и за конзоли на всичко отгоре. Други казаха – това няма как да е графика в реално време! Но ето че Gears of War е тук, точно толкова добре изглеждаща, колкото беше и на скрийновете и демо видеотата, че дори по-добре изглеждаща от тях. В движение въпросните командоси изглеждат още по-впечатляващи. Но не командосите са големите графични звезди в Gears of War, а... декорите! Никога досега не съм виждал толкова детайлен, толкова органично изграден и

толкова убедителен игрален свят

Забравете за скърпените с бели конци нива с кубове и стени, некадърно маскирани като архитектура. GoW те прехвърля в свят, който сякаш наистина е съществувал, докато войната не го е връхлетяла и не го е превърнала в паметник на разрушението. Epic не са сдържали, горди от постигнатото, и са включили в управлението специален "бутон за красиви гледки". Натиснете го и камерата ще ви покаже поредната спираща дъха панорама. Но дори да не прибегнете до услугите на въпросния бутон, смайването ви е в кърпа вързано. Колкото и внимателно да се взирате, от коя да е точка, просто няма как да откриете къде свършва нивото – сякаш всяка тухла до самия хоризонт е моделирана, текстурирана и подредена с педантична и гениална точност и старание.

При геймплея идеята е ясна – надупчи с куршуми, нарежи на парчета или взриви всяка извънземна гадина, която мернеш пред очите си. Екипният елемент май е по-скоро предназначен да запали интереса ви към кооперативния мултиплейър. И като си говорим за "cooperative" режима, купонът там е невероятен, особен на по-сериозните нива на трудност.

Ако трябва да отлича един геймплей елемент, то това със сигурност ще е системата за прикриване. Спокойно, фенове на екшъна – в GoW няма и намек за стелт в духа на Metal Gear Solid или Splinter Cell. От друга страна, пренебрегнете ли използването на прикритията при престрелките, времето между две презареждания на последния ви сейв ще се скъси драстично. Добрата новина е, че използването на прикритията в играта е огромна част от купона.

Макар чистото игрово време на Gears of War да е разочароващо кратко (същото обаче важи за поне 80% от хитовите конзолни заглавия напоследък), играта предлага сериозно разнообразие от декори и общи настроения.

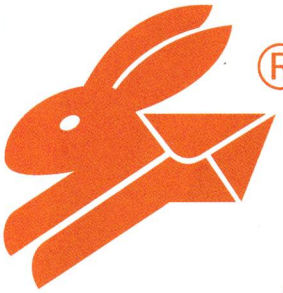
Накратко – Gears of War отговоря категорично на въпроса "Струва ли си?" О, да, струва си!!

+
- Графика, която доскоро виждахме само по benchmark-овете
- Перфектно балансиран геймплей, примесен с оригинални идеи
- Допълнителни режими на трудност

графика
звук
геймплей

6.0

–
- Историята може да бъде далеч по-убедителна
- Играта е твърде кратка

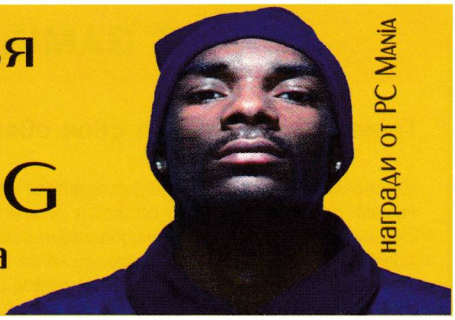


СИТИ ЕКСПРЕС

бързи куриери

телефон за София 91212

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC Mania

Иван Дончев

Факти, факти...

ONLINE GAMING

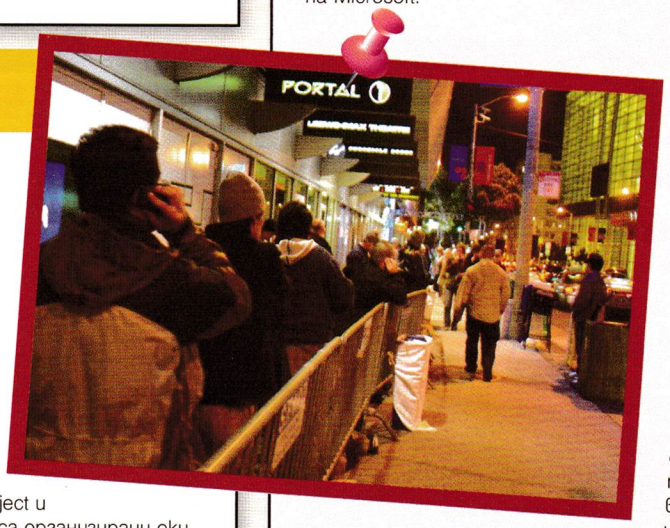
Геймъри откупуват своя свят

Френската компания Nevrax, създатели на виртуалния свят Ryzom, са изправени пред банкрут. Клиентите им обаче не са склонни да се разделят толкова лесно със своята планета, на която фентъзи и научна фантастика са вплетени в едно и затова са решили да обединят усилията си, за да се опитат да откупят играта и да я направят безплатна за всички желаещи. До момента са събрали към 60 хиляди евро, като очакват да успеят да наберат още доста средства от играчи и спонсори.
Ако съдът обяви Nevrax в несъстоятелност, играта ще бъде предложена на търг. В случай че няма други желаещи, обитателите на Ryzom може да получат своя свят и за цена от порядъка на десетина хиляди евро, но ако се стигне до наддаване, сумата може да достигне стотици хиляди.

БЪДЕЩЕ

Проект "Венеция"

Създателите на мрежата за обмен на файлове Kazaa не се спряха, а създадоха Skype – твърде успешната мрежа за телефонни разговори през интернет, която неотдавна бе купена от eBay за десетцифрена сума. Но те не спират и сега, а са на път да създадат нов проект, който да вкара редица телевизионни програми в интернет, "по начин, който ще промени представата на хората за телевизията", както сами се изразяват. Кодовото име на проекта е The Venice Project и за него тепърва ще се говори. Знае се, че са организирани екипи от добри специалисти в 6 различни града в най-различни точки на света (в т.ч. Ню Йорк, Лондон и разбира се, Венеция) и че в момента се водят преговори с редица популярни телевизии. Проектът донякъде е рисков, но създателите на Kazaa и Skype имат опит с рискови проекти. Освен това главоломният успех на YouTube, като система за гледане на видео онлайн (виж стр.84), може да изкуши почти всеки. В същото време се знае, че редица от големите телевизионни компании обсъждат създаването на собствена съвместна у слуга за предоставяне на телевизионни програми в интернет, която ще се бори с YouTube и вероятно ще бъде конкуренция и на Venice Project.



КОНЗОЛНА РЕВОЛЮЦИЯ

PlayStation 3 – теория на хаоса

В Япония дори и хаосът може да бъде организирано явление, както показва премиерата на PlayStation 3. Опашка от над хиляда човека се е извила пред един от най-големите електронни магазини в Токио. Дошлите по-късно директно са били връщани, макар че вратите на магазина все още са били затворени. Служители с мегафони са призовавали към ред, като учтиво са заплашвали, че при случай на физически инциденти продажбите ще бъдат моментално преустановени.
Компанията производител Sony бе предвидила само 100 хиляди бройки за първия ден, които са крайно недостатъчни за огромния брой пристрастени играчи, готови да дадат всичко, за да имат новата конзола. В част от магазините са се разигравали лотарии за правото на покупка, което е тактика, позната от първите дни на продажби на последния Xbox на Microsoft.

Wii разсърди много хора

Започва да става традиция складовите наличности на новите игрови конзоли да не могат да удовлетворят почти хищническото търсене на потребителите в първите дни. Nintendo, подобно на Microsoft и Sony, също не успяха да доставят адекватни количества от новата си конзола Wii. Основният скандал е с мнозината предплатили, които вместо ново Wii са получили известие, че може би ще имат късмет около Коледа.
За сметка на официалните магазини в eBay наличността на Wii е достигнала повече от 1000 бройки в първите часове след старта на продажбите, но при цени двойно и тройно по-големи от официалните и по неофициални данни бизнесът е вървял доста добре.
Най-революционното нововъведение в Wii е контролерът с детектор на движение, който позволява от реалния свят в играта да се пренасят всякакви замахващи, намушкващи, въртящи и други миролюбиви движения.

ТЪМНАТА СТРАНА

Гърция забранява мобилните телефони в училище

Министерството на образованието на Гърция издаде забрана за ползването на мобилни апарати в учебните заведения. Очевидната причина е, че те пречат на учебния процес, но конкретният повод е далеч по-неприятен. Сериозен обществен скандал е предизвикало заснемането с мобилен телефон на изнасилване в училище. Още повече, че жертвата е българско момиче. По-късно частна гръцка телевизия е излъчила кадри на побои и други хулигански действия, пак заснети с телефон, след което е получила лоши глоби.
В резултат, взетите мерки са... забрана на мобилните телефони в учебните заведения в страната. Много спорно е дали това ще предотврати актовете на насилие в училищата или просто ще затрудни документирането им. Основанието на гръцките власти е, че разпространяваните сред учениците кадри могат да предизвикат желание за подражание, което не трябва да бъде поощрявано.

Престъпници вербуват студенти

Интернет престъпниците рядко са някакви свръхинтелигентни гении. Обикновено те са съвсем обикновени престъпници, които имат парите да си наемат хора с подходящо образование, които да вършат същинската работа вместо тях.
Набират ги по университети, компютърни клубове, онлайн форуми. Което много наподобява на похватите на КГБ, които по времето на студената война са вербували специалисти в различни области по научни конференции и академични заведения.
В страни с ниска трудова заетост и недобро заплащане, те почти безплатно могат да си оборудват екипи от доста кадърни спецове, които да живеят от хакерство, спайуеър, спам, кражби на кредитни карти и други лични данни и всякакви други интернет измами. И не е тайна, че регионът на Източна Европа е сред предпочитаните места за такава дейност. За радост, името на България не е сред изрично споменаваните.

MySpace срещу сексуалните маниаци

Интернет сайтът MySpace, насочен предимно към младите хора, обяви, че скоро ще стартира система, която да издирва регистрираните потребители със сексуални отклонения, да блокира достъпа им и да трие съобщенията им. Младите хора биват привлечени на сайта от музиката и различните други възможности за забавления, споделяне на снимки и комуникация с другарчетата, които се предоставят, а някои по-възрастни, с лоши намерения, идват заради младите потребители на услугата. Известна част от натрапниците са рецидивисти с досието и именно тях ще се опитват да разпознават от MySpace. Само за Щатите базата данни с такива хора надхвърля 550 хиляди лица и е събрана от 46-те отделни регистъра от различни щати.

РАЗНИ

Добре дошли в .asia

ICANN, организацията отговорна за раздаването на интернет имената, одобри създаването на домейн от високо ниво с име .asia. Подобно на .eu за европейските държави, той ще обслужва интересите на по-глобалните организации, които действат на територията на азиатския континент.
Домейните от високо ниво определят най-общото разделяне на интернет имената по различни признаци. Например .com е предназначен за търговски организации, .net е обозначение за мрежи, .gov – правителствени организации и др. Все пак, разделението е по-скоро въпрос на конвенция, отколкото регулирано правило. Регионалните домейни са свързани със страната, в която са регистрирани сайтовете – например .bg за България. Макар и бавно и предпазливо, се появяват и нови домейни, като .info, .biz, .ws и други. С напредването на глобализацията се зародиха и "континенталните" домейни, като .am, .eu и новия .asia. Администрирането на азиатския домейн е поверено на базираната в Хонг Конг DotAsia (www.dotasia.org).

Новачка взе 1 милион долара

Наградата от световната надпревара за компютърни игри, проведена в Холивуд, в категория Casual Games (обикновени/ежедневни игри) бе спечелена от непрофесионалист. Кавита Йалаварти, на 21 години, следва право и определено е най-добрият геймър сред бъдещите адвокати, след като изтръгна първото място от ръцете на хора, които си изкарват прехраната с такива състезания.
Трите игри, в които тя е постигнала най-добри резултати, са Solitaire, Bejeweled 2 и Zuma. Близките ѝ още не могат да повярват, че някой ще ѝ даде толкова много пари заради някакви компютърни игри. Изключение прави майка ѝ, която гордо отбелязва, че тя е показала игрите на дъщеря си в ранните ѝ тинейджърски години. Попитана къде се крие тайната на нейния успех, Кавита отговаря, че не е изключено да е в това, че от тригодишна свири на пиано, което е развило изключително бързината на ръцете ѝ.

Baidu отива в Япония

Най-голямата интернет търсачка в Китай и има планове да завоюва и японския интернет. Предимството ѝ пред конкурентите Google и Yahoo е, че е специализирана в търсене на йероглифни писма, тъй като японският и китайският езици имат някои общи корени. Основният им проблем е, че навлизат малко късно, след като Yahoo и Google вече притежават общо около 90% от пазара на подобни услуги в страната. В същото време японските потребители са далеч по-грамотни и взискателни от китайските. И голяма част от търсенето се извършва през мобилни телефонни апарати и други преносими устройства. А Yahoo и Google имат договори с основните мобилни оператори в Япония. Критиците смятат, че е по-добре Baidu да остане фокусирана върху младия и обещаващ китайски пазар, за да не загуби сегашните си позиции там, където Google и Yahoo вече опитват да пробият.

БЪДЕЩЕ

Роботи правят коктейли

На изложението Roboexotica във Виена около 30 робота домашно производство премериха сили в правенето на коктейли. И ако си представяте нещо като машини за кафе, от които тече мохито, много се лъжете. Едни от най-важните критерии, по които се представят участниците, са индивидуалност и комуникативност. Т.е. не става въпрос за кухненски апарати, а за електронни бармани, които могат и да забавляват клиентите и да ги отвличат от ежедневните им проблеми. Роботите подават лично готовите чаши на преминаващите посетители, и което е най-забавно, посетителите отговарят с "благодаря" и се усмихват. По това създателите на машините могат да преценят доколко са успешни творенията им. Има и такива модели, които разговарят с клиентите си, правят комплименти на дамите, шегуват се, дори иронизират понякога. А падналата на пода вместо в чашата маслинка само предизвиква смях. И на най-добрите бармани се случва.

Стоян Спахиев

GeForce 8800

Battlefield 2142

Близо година ATI бършеше лидерската позиция по отношение на производителността при видеоускорителите и дори четиричиповите решения на nVidia (QuadSLI GF7950GX2) не успяха да обърнат нещата. Затова nVidia са изключително доволни от своето ново осмо поколение Geforce продукти, които не само бяха обявени навреме за премиерата на Windows Vista, но и наистина се намират по магазините.

DirectX 10

Едно от нововъведенията в дългоочаквания Windows Vista е поредната версия на DirectX – 10. На практика DX10 вече се състои основно от Direct3D10 като останалите компоненти (DirectSound, DirectInput и др.) или са заменени от други технологии (XNA и т.н.), или се подготвят за отпадане в някоя от следващите версии. Това орязване на DX10 се компенсира от революционните промени, въведени в D3D10/SM4 (Shader Model 4.0). Тенденцията, която се развива още от DX8/SM1.x се разгръща с пълна сила – изчислителните блокове вече са напълно унифицирани и изпълняват всички видове изчисления (без разделение на Vertex/Pixel Shader инструкции). Драстично е увеличен броят променливи и константи на разположение на програмите, увеличени са броят и размерите на текстурите. Поддържат се целочислени операции, както и някои други функции, характерни за изчислителните устройства (процесори) с общо предназначение (т.е. DX10 GPU-тата могат много по-лесно да се използват за работа с всякакви данни, а не само за манипулация на графични обекти и изображения). ATI и nVidia предоставяха развойни среди и компилатори и за досегашните си продукти, но изискванията на DX10 са предпоставка за много по-благоприятен хардуер. Така графичният процесор ще може да поеме и допълнителни задачи като например физически ефекти, чиято обработка засега се опитва да ускори единствено AEGIA с PhysX платките.
По отношение на графиката основното преимущество на унифицирания подход е в максималното оползотворяване на наличните ресурси независимо от конкретната сцена и приложение (т.е. ако преобладават Vertex инструкциите, няма да има Pixel Shader блокове, които да чакат безучастно, а напротив – по-голяма част от унифицираните блокове ще се заемат с Vertex обработката и крайният резултат ще бъде готов по-рано). Добавя се и нов тип Shader обработка – геометрична (Geometry Shader), която манипулира групи от vertex-елементи преди разделянето им на отделни точки (pixel).

Age of Conan – Hyborian Adventures

GF8800 (G80)

G80 изненадва със своята архитектура заради множеството изявления на nVidia в смисъл, че изискванията на DX10 могат да се покрият и без реализирането на унифицирани изчислителни блокове и че чип с такива засега не е ефективно да се произвежда. Vertex, Geometry и Pixel Shader изчисленията в G80 са поверени на 128 идентични (унифицирани) изчислителни блока (Stream Processor). Те работят със скаларни величини и съответно четири SP вършат работа/такт колкото един PS (Pixel Shader), тъй като той обработва направо векторни величини. G80 обаче използва още трикове, характерни за обикновените процесори – дълбок конвейер, който позволява достигането на повече от два пъти по-висока честота в сравнение с останалата част

Модели	GPU Shader конвейери					GPU други блокове					RAM				Цена, лева
	MHz [1]	US	Issue	GFLOPS	MP/s*	MHz [1]	Texture	MT/s	ROP	MP/s	MHz [1]	DDR [1]	Bit	GB/s	
Geforce 8800GTX 768MB	1350MHz	128	2	345	43200	575MHz	32	18400	24	13800	900MHz	1800	384	86	1150
Geforce 8800GTS 640MB	1200MHz	96	2	230	28800	500MHz	24	12000	20	10000	800MHz	1600	320	64	950
		VS	MV/s	PS	MP/s										
Geforce 7950GX2 2x512MB [2]	500MHz	2x8	8000	2x24	24000	500MHz	2x24	24000	2x16	16000	600MHz	1200	2x256	76	1100
Geforce 7900GTX 512MB	650MHz	8	5200	24	15600	650MHz	24	15600	16	10400	800MHz	1600	256	51	900
Radeon X1950XTX 512MB	650MHz	8	5200	48	31200	650MHz	16	10400	16	10400	1000MHz	2000	256	64	850
Radeon X1900XTX 512MB	650MHz	8	5200	48	31200	650MHz	16	10400	16	10400	775MHz	1550	256	50	800

GB/s – гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; **PS** – Pixel Shader, **VS** – Vertex Shader, **MP/s** – милиона пиксела в секунда, **MT/s** – милиона текстури в секунда, **US** – Unified Shader, **Issue** – брой инструкции/такт, **GFLOPS** – милиарда операции с плаваща запетая в секунда
* милиона пиксела в секунда – изчислителна стойност само за сравнение между на DX9 и DX10 чипове – теоретичен максимален брой Pixel Shader обработки (ако не се изпълняват никакви VS инструкции).
1. Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения.
2. На практика това представляват две GF7900 платки с общ PCI Express x16 интерфейс – затова всички показатели са удвоени.

на GPU-то. Всеки SP може да обработва по две инструкции едновременно – MAD/целочислена и MUL. G80 разполага с три разпределителя на задачи (thread) – Vertex, Geometry и Pixel. Всеки от тях подава съответната инструкция към някой от осемте блока за обработка на нишки. Всеки блок се състои от 16 SP-та (2 групи по с обща кеш памет от първо ниво, 4 модула за адресиране на текстури с по 2 модула за текстурни филтри (т.е. трилинейното филтриране не се отразява на производителността и е с доста по-добро качество от досегашните ускорители). Общ брой текстуриращи модули – 32 (общо 64 филтрирания) – двойно повече от Radeon X1950XTX и с 8 повече от GF7900GTX. Резултатите от осемте блока за обработка за нишки се подават или обратно към разпределителите на задачи (за по-нататъшна обработка) или към комутатор (X-bar switch), чрез който достигат един от шестте финализиращи блока. Всеки от тях се състои от кеш памет от второ ниво, 64-битов интерфейс за достъп до паметта (общо за G80 чипа – 384bit) и по 4 ROP модула за визуализиране на пикселите. Във финализиращите модули се извършва и изглаждането на ръбовете (anti-aliasing), включително и Transperency AA за прозрачни текстури (оградна мрежа и др.). При G80 MSAA (Multi-Sample AA) подходът е доразвит като CSAA (Coverage Sampling AA) – дълбочинната информация не се преизчислява за всички спомагателни кадри.

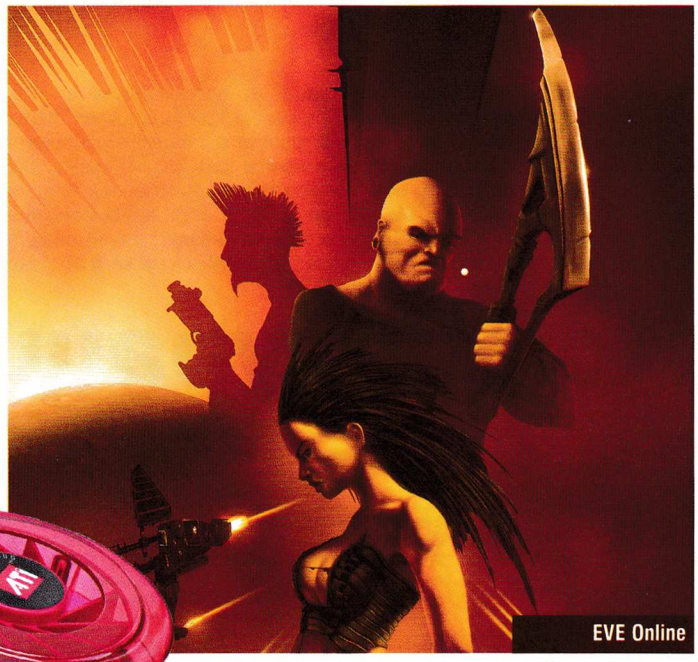
Разработчиците имат пълната свобода да използват G80 не само за графични, но и за всякакви други цели – SP блоковете поддържат стандарта за изчисления с плаваща запетая IEEE-754, осигурен е достъп до паметта за запис на резултатите след всеки завършен етап. nVidia предоставя и специален C компилатор за G80 – CUDA (Compute Unified Device Architecture).

PureVideo HD спомага за декомпресирането на H.264/ MPEG4 и DVD/MPEG2 видеопотоци.

Разработката на G80 е струвала на nVidia $475 милиона в рамките на 4 години (за разлика от досегашните графични ускорители при G80 значителна част от структурата е оптимизирана на ниво транзистор – какъвто е и подходът при разработката на новите поколения при централните процесори). G80 чипът се произвежда по 90nm технология от TSMC и е изграден от 681 милиона транзистора, заемащи около 500 кв. мм площ. За сравнение GF7900 е изграден от 278 милиона транзистора, R1900/1950 – от 384, двуядрените A64FX – от 227, а четириядрените Core2 – от 582 милиона. Въпреки нечувания брой транзистори върховият модел платка с G80 чип консумира едва с 5W повече от R1950XTX – 185W. Охладителят заема пространството над съседния PCI/e слот, но нивото на шума е съизмеримо с това при повечето GF7900 и X1950 платки.

G80 е разработен с идеята за балансирана гъвкавост при активиране/дезактивиране или премахване на модули. Първоначално се очакват два модела платки – GTX и GTS. GF8800GTX притежава 8 изчислителни и 6 финализиращи модула. GF8800GTS притежава 6 изчислителни и 5 финализиращи модула. Тактовата честота на SP блоковете при GTX е 1350MHz, а при GTS – 1200MHz. Тактовата честота на останалата част от чипа при GTX е 575MHz (GF7900GTX и RX1950XTX работят на 650MHz), а при GTS – 500MHz. Контролерите за достъп до паметта при GTX са шест (общо 384bit) с общ пропускателен капацитет 86GB/s до 768MB GDDR3 памет (поддържа се и GDDR4), а при GTS – пет (общо 320bit) с 64GB/s до 640MB GDDR3 памет.

Входно/Изходните видеоинтерфейси при G80 са изнесени в отделен чип – NVIO. Това се налага заради и без това огромните размери на G80, както и заради чувствителността на аналоговите интерфейси към високите тактови честоти, което би могло да доведе до смущения. NVIO поддържа 10-битови цветове (колкото ATI AVIVO – подобрение в сравнение с GF7, които поддържаха до 8-bit), два 400MHz RAMDAC изхода за аналогов сигнал (VGA), два двуканални TMDS/LVDS изхода (Dual-Link) – с DVI или HDMI куплунг, HDTV/TV-Out и HDCP (за кодирани Blu-Ray/HD-DVD филми), ако производителят на платката е предвидил съответния ROM ключ.


EVE Online

Производителността на GF8800 е без конкуренция дори при досегашните DX9 игри – GF8800GTS обикновено е по-бърз от която и да е друга видеоплатка, а GF8800GTX изпреварва дори двуплатковите конфигурации като CrossFire X1950XTX, SLI GF7900GTX и SLI GF7950GX2. Естествено GF8800 блестят в цялата си слава чак при разделителни способности над 1600x1200 и FSAA над 4x (за което е необходим и подобаващ процесор).

GF8800GTX са доста дълги (внимавайте с пространството в кутията), а платките имат по два SLI конектора – за последователно (верижно) свързване на повече от две платки (QuadSLI или трета платка за физически ефекти). Консумацията на една GF8800GTX платка е 185W, което изисква поставянето на два 6-проводни PCIe захранващи кабела (по стандарт PCI Express x16 слота предоставя до 75W, още толкова може да се получи и от всеки PCIe захранващ кабел). Съответно за двуплатковa работа в SLI режим с GF8800GTX са необходими четири PCIe захранващи кабели (някои производители на захранвания за обявили такива модели с мощност от 1kW нагоре). По принцип nVidia препоръчват 500-600W захранване за едноплаткова и 700-800W за двуплатковa работа. GF8800GTS платките са малко по-къси и имат само по един SLI конектор и PCIe захранващ куплунг. Засега обявените GF8800 модели нямат Video-In.

Radeon X1950

Преди появата на GF8800 ATI затвърдиха позициите си спрямо GF7950GX2 като пуснаха Radeon X1950XTX – модифициран вариант на R1900XTX, който използва GDDR4 памет (по-малка консумация на енергия спрямо GDDR3), работеща на 1000MHz/2000DDR (за сравнение 1900XTX използва 775MHz/1550DDR памет). Допълнително подобрение се получава и от това, че X1950 CrossFire Master платката работи на същите честоти като XTX модела (при X1900CF честоти бяха като на малко по-бавния XT модел). ATI най-накрая решиха да вградят блока за CrossFire обработка (Composition Engine) в GPU-та си, премахвайки необходимостта от външни кабели. Новият CF метод се прилага при X1950Pro и X1650XT, които представляват орязани версии на X1950XTX. При тях няма CF Master платки, а всяка X1950Pro/X1650XT платка има по два CF извода, към които се свързват съответно 12bit CF Bridge лентови адаптори (по подобие на SLI Bridge, които обаче обикновено са твърди, а не лентови). Максималната разделителна способност в CF режим е 2560x2048 (няма такива монитори засега), а CF изводите са два за да може повече от 2 платки да се свързват последователно (верижно) – за обработка на физически ефекти и т.н.

В рубриката „конфигурации на месеца" ви представяме по две компютърни конфигурации – една върхова и една на разумна цена. Във всеки брой ви запознаваме с различна комбинация от върховите модели процесори и графични ускорители, тъй като производителността на основните конкуренти е сходна и изборът по-скоро се решава от някои техни специфични характеристики и най-вече от „привързаността" на клиента към дадени марки. Естествено върховата конфигурация винаги може да бъде подобрена допълнително, добавяйки ѝ още по-екзотични компоненти. Разумната конфигурация във всеки брой е предназначена за различен ценови клас – до 1000 лв., до 1500 лв., до 2000 лв. и т. н. Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват пълните 20% ДДС – дори за компоненти, които евентуално могат да се намерят и по-евтино. В секцията „джаджа" ви представяме по някоя дребна екстра за добавка към конфигурациите.

Конфигурации на месеца

	Конфигурация "PC Mania"		Конфигурация за 1000 лв.	
Елемент	**Продукт**	**Цена**	**Продукт**	**Цена**
Графичен ускорител	**2 бр. ASUS EN8800GTX/HDTP/768M**, две DirectX10 платки – с по един GF8800GTX чип, работещ на 575 MHz/1350MHz и с по 768 MB/900 Mhz/1800 DDR памет (общо 1.5 GB), HDTV изход с HDCP, на платка по два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност всеки. **1бр. ASUS** PhysX P1, PCI платка за изчисление на физически ефекти, 128 MB памет 366MHz/733DDR (128 bit)	2x1140 лв. 1x535 лв.	вградена в чипсета	
Процесор	**Intel Core 2 Extreme X6800**, двуядрен, 2.93 GHz, 4 MB обща кеш памет от второ ниво, 266 Mhz/1066 QPB процесорна шина.	2190 лв.	**Intel Celeron D 326 LGA775**, 2.53 GHz, 256K L2 кеш, 133MHz/533QPB процесорна шина, x86-64, NX-bit.	90 лв.
Чипсет и дънна платка	**ASUS nF590SLI P52N32-SLI Premium/Wireless edition**, nForce590 чипсет (Intel Edition SPP+MCP), до 266 Mhz/1066 QPB шина, 2 бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x16 (x8 електрически), 1 бр. PCIe x1, 2 бр. PCI слота, 1 UATA/133 канал, 6 SATA/300 порта с RAID, 2 допълнителни външни SATA/300, два Gigabit Ethernet порта, ADI AD1988B HDA звук (до 7+1), микрофон, Wireless LAN 802.11b/g (54Mbps) интерфейс с AP режим (централна станция).	425 лв.	**ASUS P5RD2-VM**, чипсет ATI/AMD Radeon Xpress200 северен мост + ULi/nVidia M1575 южен мост, до 200MHz/800QPB шина, 1 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x1, 2 бр. PCI слота, 2 UATA/133 канала, 4 SATA/300 порта с RAID, Gigabit Ethernet 10/100/1000 Mbps, ADI AD1986A High-Definition Audio (до 5+1). Вграденото видео е Radeon X300 (поддържа изцяло DX9b, но само два пикселни конвейера).	155 лв.
Оперативна памет	**4 бр. 1GB PC2-6400 (DDR-II/800)**, максималният обем памет, който може да се получи от широкоразпространени модули.	4x260 лв.	**2 бр. 512MB PC2-5300 (DDR-II/667)**, тъй като чипсетът не поддържа DDR-II/800 са сложени малко по-евтините DDR-II/667.	2x 100 лв.
Твърд диск	**2 бр. WD Raptor 150GB**, Enterprise вместо RaptorX (няма прозрачен капак, но пък е по-евтин), 16MB буфер, SerialATA/150 интерфейс, 10000rpm (най-бързият SATA диск въпреки липсата на SATA-II/300 поддръжка), RAID0 масив от два диска – за по-голяма производителност.	2x485 лв.	**1бр. Hitachi 80GB**, 8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, бърз и с достатъчно пространство за нормална работа.	90 лв.
Записвачка	**2 бр.** (за директно копиране от диск на диск или просто за използване на два диска едновременно) **NEC AD-7173A**, UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер; скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.	2x75 лв.	**1 бр. Sony AWG170A10**, UltraATA/33 интерфейс; 2 MB буфер (твърде малък – недостатък, споделян с почти всички записвачки, откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD	60 лв.
Охладител за процесора	**Scythe Ninja Plus**, един от най-големите радиатори, 6 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 120 mm вентилатор, един от най-добрите въздушни охладители – подходящ за overclock.	90 лв.	включен заедно с процесора	
Мишка	Комплект безжични мишка и клавиатура и Bluetooth приемопредавател **MS IntelliMouse Explorer Bluetooth**, пет бутона, колелце за вертикално и хоризонтално превъртане	115 лв. 95 лв.	**A4Tech OP-50-4 USB**, оптична, три бутона с колелце (scroll)	10 лв.
Клавиатура	**MS Desktop Elite Bluetooth**, допълнителни и мултимедийни клавиши, колелце (zoom, scroll)		**A4Tech KB-28-1 PS/2**, 101 клавиша плюс допълнителни и мултимедийни, заменяеми със стрелки клавиши „W", "A", "S", "D" – „геймърски комплект".	15 лв.
Кутия	**ATX Middle Tower**, прозрачна, достатъчно места за нагнетателни и смукателни вентилатори, които да подсигурят добро охлаждане за енергоемките компоненти.	165 лв.	**ATX Middle Tower 400W**, стандартна кутия, захранване с достатъчен резерв, изведени отпред USB портове и гнезда за слушалки и микрофон.	50 лв.
Захранване	**Thermaltake 750W W0116RE**, достатъчна мощност за петте графични ускорителя, дисковия масив и двуядрения процесор, 6 SATA извода, два PCIe извода (за GF7950GX2 платките), изваждаеми кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток).	275 лв.	включено заедно с кутията.	
Колонки	**Creative Inspire T7900** – 7+1 колонки (басова; средна; леви предна, странична и задна; десни предна, странична и задна), 92 W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.).	190 лв.	вградени в монитора	
Монитор	**Philips 230WP7NS**, 23" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор (побира две A4 страници в реален размер), 12 ms време за реакция (не е най-доброто, но е малък компромис за този размер), VGA/DVI-I/D входове, 4 бр. USB2.0 портове, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност – точно отговаряща на размерите.	1965 лв.	**KTC K7005L**, 17" течнокристален монитор, нелошо време за реакция (12ms), два високоговорителя. За съжаление е с 1280x1024 разделителна способност, която е по-подходяща за по-големите 18" TFT (но това е недостатък на почти всички 17" TFT).	325 лв.
Общо		**10 350 лв.**		**995 лв.**
Джаджа	Комплектът мишка и клавиатура вървят заедно с Bluetooth приемопредавател, който става и за връзка с GSM или безжична LAN-връзка между компютри.		**Canyon CN-BTU2**, Bluetooth адаптор за безжична връзка с телефони, периферни устройства, слушалки+микрофон и др. Поддържа максималната засега скорост до 2.1 Mbps (Bluetooth 2.0) и разстояние до 100m (Class 1).	35 лв.

Altec Lansing MX-5021

Изборът на добра озвучителна система на компютъра може би често се схваща по-скоро като глезотия. Купуваш си просто два спийкъра и нека звуците на игрите да отекват дървено в масата – защото геймплеят е най-важен... Всъщност изборът на добри колони е много ключов. Защото човек вярва не само на очите си, но и на ушите си. Altec Lansing MX-5021 е предложение от един от най-добрите производители на високоговорители, предназначено специално за геймъри. Системата включва два сателита и събуфър, както и сертификация по THX за качество. Възможностите ѝ са по-големи, отколкото подозирате, като бихте могли да ги използвате също толкова добре и за гледане на филми или слушане на музика.

Сертификатът THX първоначално е въведен като еталон за качество в киносалоните. Днес той се дава на голям кръг устройства, сред които системи за домашно кино и високоговорители за компютъра.

THX няма толкова отношение към чистотата на звука (какъвто е случаят с Dolby или DTS системите), колкото доказва, че отличеният продукт е в състояние да възпроизвежда правилно звука в различни пространствени условия. Общата изходяща мощност на Altec Lansing MX-5021 е 90 вата – 50 вата за събуфъра и по 20 вата за всеки от сателитите. Системата разполага с дистанционно управление за по-надежден контрол от дистанция. Освен с дистанционното можете да управлявате колоните и с помощта на контролен панел, върху който се намират всички бутони.

Там ще откриете и буксата за слушалки, така че да можете да слушате на спокойствие музика, да гледате филми или да си геймите. Можете, разбира се, да използвате колоните и като озвучителна система за mp3-плейъра си благодарение на AUX-входа. Някой би казал, че 2.1 високоговорителите не са толкова интересни за разлика от 5,1 колоните. Фактите обаче са, че този тип решения са особено удобни в случаите, когато пространството е ограничено. Изпитахме възможностите на Altec Lansing MX-5021 с новия Need for Speed: Carbon. Тази игра поставя на истинско изпитание всеки високоговорител – съдържа разнообразен саундтрак, както и специални звукови ефекти за моторните характеристики на четириколесните зверове. Сателитите и събуфъра никога не ви изоставят и успяват да издържат на колосалната аудиоргия, породена по време на високите скорости. Единственият начин да се уверите в разликите с други колони, е да чуете сами.

Altec Lansing MX-5021 се продават за около 170 долара.

POCKET LOOX T830

Тенденцията при преносимите устройства еднозначно е към мултифункционалните платформи. T830 на Fujitsu Siemens е универсално и много добро решение на компанията. Устройството комбинира в едно персонален цифров помощник (PDA) с операционна система Windows Mobile 5.0, мобилен телефон с функционалност за работа в мрежи от трето поколение, както и чудесен мултимедиен плейър. В допълнение апаратът има и вградена Wi-Fi антена, което означава, че може да се свързва безжично в интернет при наличие на 802.11 b/g-връзка. Вграденият Bluetooth адаптер означава, че можете да включите към него различни по вид съвместими устройства – например да прехвърлите безжично данни от мобилен телефон към него (любима картинка например). T830 има SD-MMC слот за карти за разширяване на вградената памет от 64 мегабайта оперативна и 128 мегабайта системна памет – ако поставите гигабайтова карта например, бихте могли да го използвате и като преносим видеоплейър. Смартфонът работи с 416-мегахерцов Intel-процесор и практически не насича. T830 има и qwerty-клавиатура, която въпреки малките си размери е доста практична и може да бъде използвана съвсем ефективно за писане на електронни писма или кратки записки. Има и вградена 2-мегапикселова камера, която обаче е без светкавица и прави задоволителни, но не и безкрайно добри снимки. Може би единственият недостатък на това устройство е неговият дисплей – екранът е относително малък (2,4 инча) и с разочароващите 240x240 точки резолюция. Цената му също не е ниска, но пък за алтернатива на лаптопа, която може да се побере в джоба, е повече от поносима.

Fujitsu Siemens Pocket Loox T830 струва 1300 лева.

FREEPULSE WIRELESS

Безжични слушалки е мечтата ми, откакто за първи слушах музика с уокмен. Кабелът се мотка навсякъде. Ако си лежиш, дори ти пречи да правиш естествено хаотични движения с тялото си. Не на последно място, кабелът ограничава мобилността си от устройството, което възпроизвежда музиката. FreePulse на Logitech е пореден опит за нещо повече в сферата на преносимия звук, като за разлика от досегашните модели стереослушалки тези комуникират безжично чрез Bluetooth 2.0.

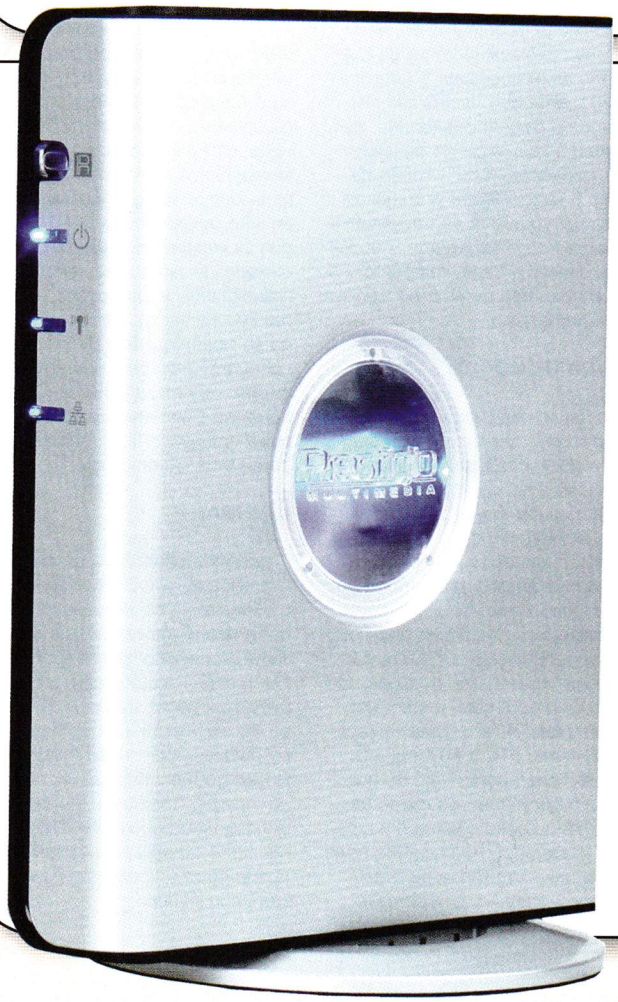
На външен вид FreePulse не се различават от обикновени слушалки, тип диадема. Производителят определя за тяхна главна област на приложение преносимите аудиоплейъри и най-вече iPod. Комплектът включва малък Bluetooth предавател и самата диадема. След като ги заредите с ток, достатъчно е да включите предавателя в устройството и да сложите FreePulse на ушите си. Неприятно впечатление правят размерите на Bluetooth-предавателя – той е доста голям и квадратен, поради което седи изкуствено и като някаква приставка върху музикалното устройство. Добрата новина е, че бихте могли да ги използвате и с настолния си компютър, както и с мобилния си телефон. За мобилния телефон обаче е необходимо неговият Bluetooth да поддържа протокола A2DP – в този случай ще можете да слушате безжично музика и през него, без да мъкнете обемистия трансмитер.

Logitech FreePulse wireless се продават за около 100 долара.

SAMSUNG NV10

Никой не очаква от Samsung да прави добри фотоапарати. Досегашните опити на компанията в тази област са популярни най-вече с посредственото качество на фотографиите и много изгодните цени за покупка на устройството. NV10 е изцяло нов подход към цифровите снимки от страна на корейците и обещава да се превърне в сериозен хит на пазара. Моделът е с изключително симпатичен дизайн и обещаващи технически характеристики – 10 мегапикселов CCD-сензор, 2,5-инчов дисплей за разглеждане и заснемане на любимия момент, възможност за снимане на видео със звук и резолюция от 640x480 точки, както и литиево-йонна батерия. Управлението на апарата става чрез чувствителни на допир бутони върху задния екран. Вградената памет е от 19 мегабайта, като е добре да бъде разширена с нова SD/MMC карта. Разочароващо за нов апарат е изборът на Samsung да го оборудват с едва трикратен вариообектив – днес моделите в този сегмент имат петкратно или шесткратно увеличение на картината. Като цяло обаче NV10 на Samsung е крачка напред в развитието на компанията по отношение на цифровата фотография.

Samsung NV10 се продава за 700 лева.



PRESTIGIO DMA 301

Ако се ядосвате често, че не можете да гледате любимите си филми от компютъра на телевизора в хола, DMA 301 ще разреши тези ваши тегоби. Това е мултимедиен трансмитер, който освен това ще ви позволи да слушате и любимата си музика от PC-то през домашната уредба. За целта е необходимо да имате Wi-Fi Карта на компютъра си. По безжичен път устройството комуникира между него и другите домашни уреди и ви предоставя възможност да се насладите на спокойствие и далеч за малко от PC-то. Налице са композитен порт, S-Video и SCART изходи, както и Component HD. Налице са и RCA изходи за звука. Има и дистанционно, за да можете да управлявате мултимедийните си желания от разстояние. Устройството работи с всички популярни видео и аудио формати – divX, mp3, AAC и т.н. То е практичен избор и в онези случаи, когато не искате да си купувате отделен DVD плейър, а предпочитате да се възползвате от DVD-ROM-а в компютъра си.

Prestigio DMA 301 се продава за около 250 лева.

Георги Панайотов

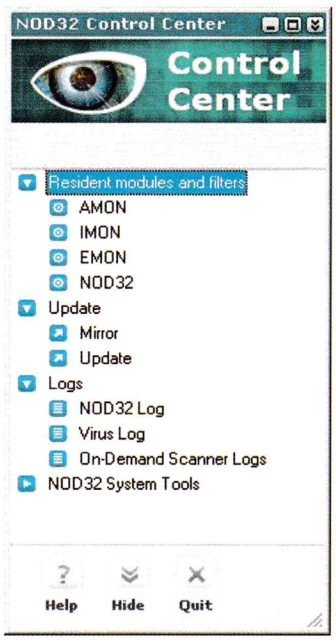
Словашка иновативност в добре известен ни продукт

NOD 32

Nod 32 може и да не е най-добрата антивирусна програма, но определено е най-известната у нас. За първи път софтуерен продукт е ставал обект на толкова задълбочена и пълна рекламна кампания, започнала с предоставянето му в пакета интернет услуги на кабелен оператор и продължила със самостоятелната му дистрибуция. Дори Microsoft BG не може да се похвали с такова достижение, но целта на статията е на да коментира успешната дейност на дадена PR/Advertising фирма, а качествата на предлагания софтуер.

Употреба

Създаден от словашката фирма Eset, в пакета на NOD 32 влизат NOD32 AntiVirus и NOD32 Remote Administrator. В процеса на инсталация можете да изберете един от трите варианта – типична, advanced и expert. Expert е предназначена за сървъри и локални мрежи, в които имате административни права и достъп до повече от една машина. За домашен компютър това е ненужно. Типичната инсталация поема всички настройки автоматично, което не ви дава нивото на контрол на Advanced опцията, но при липсата на базови софтуерни познания е най-добрият вариант, в който програмата сама върши всичко. Ключовата дума при Nod 32 и характерна негова черта е скоростта. Той се отличава от конкурентите си именно с високата скорост на сканиране и ъпдейти, комбинирани с максимално ниско използване на системните ресурси. Дори на dial-up модем ъпдейтите се свалят доволно бързо. Софтуерът няма нужда да сканира (както прави Panda-та) PC-то ви или да ъпдейтва вирус сигнатурите по време на инсталация. Всички отделни модули са събрани в удобен за работа контролен център. Самият Antivirus модул е изграден от три различни скенера: AMON контролира всяко едно приложение и отворена папка в реално време. IMON върши същото, но с интернет базираните приложения, а NMS модулът предпазва съдържанието на Exchange/Outlook. След инсталацията ще трябва да конфигурирате всеки един от тях поотделно за максимален ефект. Макар и не много трудни, ако нямате опит, може да бъдете пообъркани и стреснати от десетките опции дори за базовите функции. Но за сметка на това експертите ще се зарадват на контрола, който им се дава, разпростиращ се над стандартното "Време на денонощието за скан/Какво да правя с изолираните файлове". За да организирате по-лесно работата си, NOD предлага възможността да създавате скан профили. В които да зададете кои части от паметта да бъдат сканирани, както кога и как, къде да запази лога за дейността си и какво да опише в него. Освен определен час за извършване на поддръжката можете да зададете и определен случай – като първото стартиране за деня, след първия рестарт и т.н.



Ефективност

За по-бързо сканиране NOD работи само със "стандартни" файлове и пропуска компресираните (ZIP, RAR). Eset са се постарали да постигнат баланса скорост/ефективност и дори е учудващо как доста могъщият антивирус енджин работи нормално дори на малък (500 mhz) процесор, искайки само около 25 MB от системната памет. Можете да променяте сканиращите дейности в движение, независимо дали става дума за харддиска ви или FTP и HTTP скан. Сървърните настройки ви позволяват директно да следите трафика и всеки свален от мрежата файл първо да минава през NOD, а чак след това да е достъпен до достъп. Също така можете да ограничите скоростта на цялата мрежа или отделни компютри към определени сайтове. Това, което е плюс по отношение на производителността, но и минус към ефективността, е липсата на вграден Adware и Hijacker детектор и Firewall. Тоест NOD е строго насочен единствено срещу борба с вируси и оставя компютъра ви отворен към друг тип атаки. All In One решенията са със спорно качество, но винаги е по-добре да имаш опцията да изключиш ненужните ти функции, отколкото да си оставяш флангове открити. Друг фактор, отличаващ програмата от всичко друго на пазара в България за момента, е денонощният съпорт. Имате проблеми с инсталацията, лош вирус, а не знаете кое копче да натиснете, за да го пратите във вечните гигабайтови полета или нещо подобно – на телефоните за съпорт на Евроком ще получите моментален съвет, стига да се доберете до оператор.

Финално

С достъпността си до много платформи (DOS, Windows, Linux и екзотичната Netware) NOD 32 предлага зашеметяваща за услугата, която предлага (солидна като гранит защита против вируси), скорост. Широката палитра от настройки и сървърната му съвместимост го правят много добър избор за експерти, но трудно "смилаем" за начинаещи. Изчистена от всякакви допълнителни опции програмата прави едно – премахва вируси и го прави добре.

Свилен Енев

iTunes регистрира отлив на интерес според Forrester Research

Спадат ли легалните даунлоуди на музика

През последните години музикалният бизнес всячески се опитва да се пребори с пиратството. Легалната продажба на аудиофайлове онлайн беше считана за компромисна крачка между предишното положение, в което всеки можеше да чуе или намери в интернет музика по вкус, и бъдещето, в което неограниченият даунлоуд просто не съществува. Интересът на потребителите обаче не следва плътно интереса на звукозаписните фирми. Според анализаторската компания Forrester Research най-голямата онлайн платформа за легална музика iTunes на Apple преживява колапс на приходите от продажби тази година. Потайните Apple не разкриват приходите от iTunes, но Forrester са направили анализ на транзакциите с кредитни карти за последните 27 месеца и са регистрирали любопитни факти.

Докато услугата iTunes се радваше на стабилен растеж за дълъг период, от януари месечните приходи са паднали с 65%. Скокът от миналата пролет не се повтаря през тази година. И това не е проблем само на Apple, а на всички онлайн магазини за музика.

Анализаторите от Nielsen Soundscan имат по-лоши новини за развитието на потенциални дигитални даунлоуд услуги, посочвайки три последователни тримесечия с непроменени или спадащи приходи за целия сектор.

В интервю за The Register анализаторът от Forrester Джош Берноф все пак предупреждава, че данните биха могли да бъдат тълкувани и погрешно. Според него спадът от 65% може да се дължи и на сезонни катаклизми. "Няма индикации за предстоящ голям растеж", твърди той. "Когато погледнеш това успоредно с данните на Soundscan, може да се запиташ: "На коя част точно трябваше да се зарадваме?"

Отливът на интерес е отчетен на фона на добрия растеж на дигиталните музикални плейъри – продажбите на iPod се учетвориха през периода, наблюдаван от Forrester.

Едва три пъти годишно

Проучването разкрива и факти, касаещи навиците за купуване в iTunes. Около 60% от всички домакинства, купували онлайн, са направили 5.6 транзакции (средно домакинство прави само три на година). Средната транзакция е била на стойност за близо 3 долара.

И докато Apple спорят, че това не се отразява на количеството транзакции, всъщност то дава представа за това, което клиентите са готови да купят. Берноф прави зашеметяващо сравнение между желанието на потребителя да си купи CD по интернет и нежеланието му да си купи чрез легален даунлоуд песни. Единични онлайн потребители – за разлика от домакинствата – са си купили online 1,7 CD на тримесечие.

"Сравнително скромните iTunes цифри подсказват, че потребителите все още изразходват голяма част от своя музикален бюджет от 14$ на един път, за CD-та" – казва той.

"Продажбите на iTunes не отнемат от продажбите на CD-та." – поясни той, "те са само вид добавка."

Генералният проблем е, че продажбите на CD-та са паднали с 20% през последните пет години. С възвръщащото силата си нелегално теглене на музика легалните алтернативи сякаш губят от очарованието си.

Може би звучи малко незряло да заявяваме, че ерата на даунлоудите с легални права наближава своя край. Данните на Forrester и Nielsen просто потвърждават, че когато индустрията губи от падащи CD продажби, не печели от даунлоуд.

Само дни след обявяването на резултатите от проучването обаче Forrester трябваше да направят официални "пояснения" на твърденията си. В изнесените факти се защитава теза, която е частично вярна. Така например от проучените около четири хиляди души и техните транзакции с кредитни карти едва 180 човека са си купували музика през iTunes. 180 души е далеч по-незначително число, което автоматично поставя под съмнение представителността на данните. В допълнение Берноф е трябвало да признае, че бизнесът на iTunes е в голяма степен сезонен, поради което продажбите на музика през годината не могат да бъдат сравнявани с резултатите по Коледа. Така че краят на легалния даунлоуд още не е дошъл – но въпросът с желанието на хората да теглят музика остава все така актуален...

По материали на чуждата преса

Свилен Енев

Наръчник по видеосподеляне

/My Foolery/idioti.avi

Гордеете се, че можете да плюете най-надалеч от своите приятели; заснели сте отблизо ваклите мустаци на ваша съученичка; пред вас в стълб се е натресла патрулка; дядо ви се е напил и ви разказва мръсни вицове, а вие имате заснето всичко това на филмче... Какво чакате, сайтовете за видео споделяне ви очакват. Там ще намерите всичко, на всякакви теми, във всякакви ситуации, с всякакви хора по целия свят. Факт е, че подобни страници набират все по-голяма популярност, а доскоро много хора не знаеха за тяхното съществуване.
Трудно е да се обясни каква е причината за лавинообразното увеличение не само на посетителите, но и на ъплоудърите им. Сигурно е вярно, че хората влизат в такива места из интернет предимно да се забавляват. Но много потребители ги посещават с информационна цел или подканени заради определен материал от форумите или дори медиите. Дотук добре, но защо пък се ъплоудва? Това е по-важният въпрос. Хората качват своите видео материали по най-различни причини. Но най-важната е, че тук

Всеки може да стане звезда

Всеки може да стигне до всеки, а това е достатъчно – за да се самодокажеш, за да докажеш своята теза, за да осмееш тезата на другия, т.е. комбинациите, за да станеш ъплоудър, са стотици.
Общото между сайтовете, за които ще ви разкажа, е, че обикновено изискват регистрация, всеки филм се обозначава с тагове – ключови думи, които могат да ви насочат към материали със сходно съдържание; добавяне на филми във фаворити, гласуване от потребители, класация, възможност за индивидуално общуване между потребителите и май приликите са дотук. Какви обаче са разликите:

youtube.com

Кой не е чувал за наскоро купения от Гугъл за 1.65 милиарда долара сайт www.youtube.com? Това ново хрумване в света на интернет внесе приятен полъх във възможностите за забавления пред монитора. Много се изговори за тази нашумяла страница. Чрез нея изгряха звезди, други звезди пък бяха компрометирани, но е факт, че посещенията в нея нарастват с всяко ново изгряване на слънцето или всъщност (по-вероятно) с всяко ново залязване...
Сайтът е съвсем обикновен – предлага интерфейс в стил на търсачка, където има менюта – мой акаунт, мое видео, моите фаворити, моите приятели, мои групи и т.н. Можете да гледате видеото, което други потребители са качили, да го добавяте към своите любими филмчета, да общувате с останалите юзъри, да качвате свои видео материали. Темите условно са разделени на изкуство и анимация, коли и превозни средства, комедия, забавления, музика, новини, хора, животни, наука и технологии, спорт, пътешествия и други.
Youtube, както повечето места, където се предлага почти нецензурирана информация, често става арена на противопоставяния между различни гледни точки. В сайта нашумя една гавра с България (*http://www.youtube.com/watch?v=wUvA3gLsSC4*)*, представяща страната ни на немски език в едно комично и унизително положение, която медиите отразиха с възмущение, други погледнаха с чувство за хумор, а в Шоуто на Слави например направиха контраскеч, осмиващ Германия в същия водевилен формат. В българските форуми изскочиха какви ли не позиции по въпроса – от: „Кога е излъчвана тази тъпотия, защото и аз ще пиша (на администраторите, б. ред.)?", "...Предлагам да отговорим всички! Аз не мога да допусна Родината ми да бъде изкарвана по този начин, ама виж, лятото по морето са богове! И точно той, започна да ми говори за дебелаци! Майка им...", до "Уф-ф-ф, егати въпроса направихте... някво комедийно шоу се било изебавало... нали затова е комедийно, за да се ебава с хората... Спокойно." Трябва да сме честни, че сайтът е една арена на възгледи и трябва да бъде разглеждана като полезно място, където може да се намери всякакво видео, което, освен ако не сте журналист в национална електронна медия, няма откъде да издирите. Така например *http://www.youtube.com/watch?v=zv7oV2oCLaY* показва момента на приемането на България в НАТО и сълзите на външния ни министър. Точно затова такива сайтове трябва да бъдат високо оценявани, а не обругавани заради нечие засегнато самочувствие. В сайта може да се гледат какви ли не неща – извънземни в Благоевград например: *http://www.youtube.com/watch?v=XR1q3rNNe5M* , пиян китарист, фен на "Левски": *http://www.youtube.com/watch?v=xSEH7MK4skc&NR* , ВИП Брадър България: *http://www.youtube.com/watch?v=sUykSqtTDjs*, велики голове, търсене на пазачи за дини: *http://www.youtube.com/watch?v=RVuoyQo-avs* и всякакви други простотии.

video.google.com

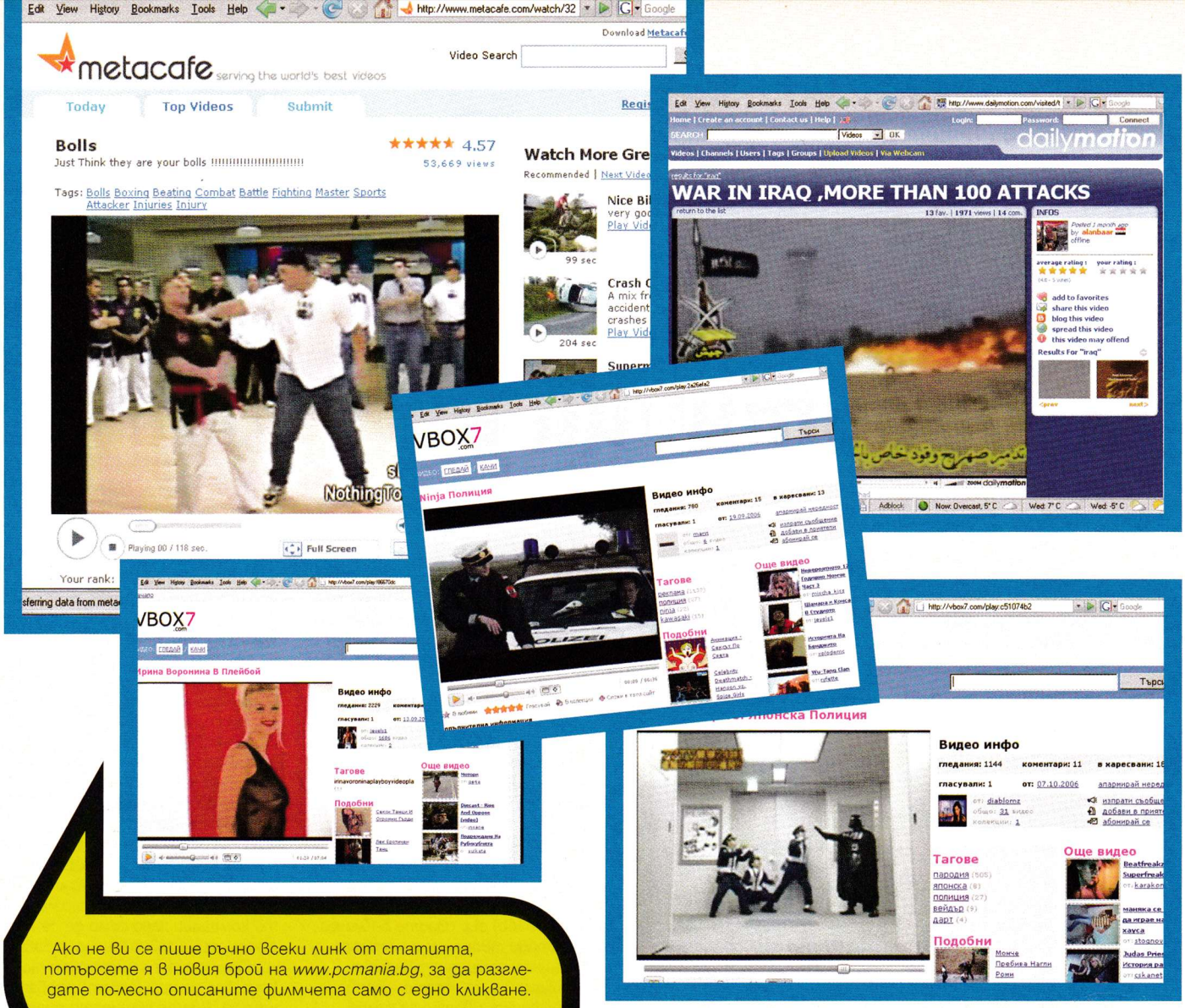
Това е видеосайтът на Google, който продължава да функционира успоредно с youtube.com. И тук има десетки видове жанрове и подвидове на предложеното съдържание – музика, филмови трейлъри, реклами, спорт, образование, природа, пътувания, развлечения и т.н. Както и в youtube.com, се дава възможност всяко филмче да бъде оценено от потребителите в петобална система. На заглавната страница е представен топ 10 и топ 100. Положителното е, че в сайта влизате с потребителското си име и парола от Gmail поща. Тук друго удобство е, че можете да търсите филмчета с възможностите на най-голямата търсачка. Така например – да задавате дирене по всяка дума, по фраза, с някоя от думите, по език, по жанрове, по големина и т.н., което безспорно е голямо удобство. Ето едно приятно линкче – секси мадама във фитнеса по прашки: *http://video.google.com/videoplay?docid=5077322296978320 36*

ifilm.com

Добър сайт, също пълен с интересни глупости. Ето няколко акцента: Дани де Вито пиян (*http://www.ifilm.com/video/2801553*), стиптийз на секси войничка в Ирак (*http://www.ifilm.com/video/2804176*), или трейлъра на Spider-Man 3, който е гледан близо 8.5 милиона пъти. В линка *http://www.ifilm.com/video/2699546* пък можете да видите как компютърна игра може сериозно да те психира. А тук – рисковете на тренировките в домашни условия: *http://www.ifilm.com/video/2707073*

metacafe.com

Има опростен интерфейс – най-новите клипове за деня, класациите на най-гледаните материали и възможност за ъплоуд след регистрация. Недостатък е, че няма подредба по жанрове, но ако човек е упорит, ще намери каквото му е необходимо. Вижте един клип с подобна на българската колекция "Само в България", но тук направена "Един-



Ако не ви се пише ръчно всеки линк от статията, потърсете я в новия брой на *www.pcmania.bg*, за да разгледате по-лесно описаните филмчета само с едно кликване.

ствено в...(името на някоя държава)" http://www.metacafe.com/watch/323931 . Сайтът ви дава още даунлоуд на игри (http://games.metacafe.com) в няколко категории – пъзел, екшън, аркада, карти, спорт и други.

dailymotion.com

е доста добре организирана страница. Под всяко филмче има знаменце за произхода му. Самият флаш прозорец е доста по-голям от този на другите подобни сайтове, може да се гледа и на цял екран. Търсенето, когато излязат много отговори на вашата дума, може да бъде сортирано по последно качени филми, по най-много гледани, най-много коментирани, последно дискутирани и т.н., всичките за през деня, седмицата, месеца или за през цялото време. Е, и тук има доста български клипчета, особено чалга клипове, велики български голове и др.

vbox7.com

Българският сайт за видеосподеляне, макар и по-цензуриран от останалите по отношение на голота, което пък ще е добре дошло за родителите. Създаден е от Kefche.com. Доста богат е на съдържание за българските мащаби, добре организиран, с множество видеоколекции и жанрове. Ако сте пропуснали актьорската вечер от шоуто на Слави, или пък Ем Си Фараона (Любо Нейков) вече много ви липсва, просто отивате в търсачката и пишете негово име. Ще намерите всички скечове, които ви трябват.
Искате да гледате как Вяра и Надежда от BigBrother 3 се преобличат? Няма проблем (*http://vbox7.com/play:c8dbad9d*). Или циците на Маргарита от Сървайвър? Тук са: *http://www.vbox7.com/play:2ec22bec* . Липсва ви проф. Хулиган Кучков? *http://vbox7.com/play:0f55659d* , а може би самия проф. Юлиан Вучков? И той е гост на сайта: *http://vbox7.com/play :2df5cf44* . Можете да видите изповед на натурална циганка от Люлин – *http://vbox7.com/play: ded6a155* . Или американец, който пее на български: *http://vbox7.com/play:887e3801* Изобщо – колкото и да ви е тъжно, има на какво да се посмеете.
Ето интересна информация от блога на сайта. Боги пише: „Е-е-е-е, смееш ли да търсиш, всичко намира тая търсачка: група учени проведоха следния експеримент: търсене на: shamara => 27 резултата //думата е наполовина кирилица/латиница; търсене на: бamara => 27 резултата; търсене на: шамага => 27 резултата. Дълбоки корени на използвания алгоритъм на търсене бяха залегнали в търсачката на mp3-bg.com"... Какво да кажем, освен браво! Сайтът освен това предлага лични съобщения, класация на потребители, а и опцията „Какво гледах днес".
Забравих да ви кажа, че ако искате да се бъзикнете с някого, можете да му пратите този линк: *http://www.vbox7.com/play:b7c6c205* . Ако пък сте влюбен в някое момиче, можете да му се обясните, както в това филмче: *http://www.vbox7.com/play:ddf2b27b* .
Съществуват още десетки страници, като *http://www.myspace.com*, *http://break.com* и други. Разбира се, хубаво ще е да се появят повече български подобни места. А видеото вече е неразделна част от нашия живот и интернет няма как да изостане от тази тенденция.
В заключение, ето я черешката в тортата – искате да си свалите някоя пичка или някое невъзможно скейт изпълнение от изброените досега сайтове, но не знаете как се сваля флаш филмче? Съществуват доста такива програми, но това е излишно заради сайта: *http://javimoya.com/blog/youtube_en.php* . Той има лесна навигация. Избирате от над 56 подобни страници. Въвеждате името в търсачката и го изтегляте. Гледането става през FLV Player, когото също можете да изтеглите оттам. Приятно гледане/качване.

Владимир Тодоров

Независимите разработчици на игри

МАЛЪК СПИСЪК С ИНДИ-РАЗРАБОТЧИЦИ

Не забравяйте, че в Интернет се подвизават стотици подобни студия с имена, които едва ли някога ще чуем, ако някой целенасочено не ни обърне внимание. Затова по-долу ще откриете списък с онези ентусиасти, които са финансово стабилни и успяха да се задържат най-дълго време на сцената. На техните сайтове ще намерите едно кило аркади, пъзели и неангажиращи екшънчета, част от които са почти или напълно безплатни. Заслужава си да им отделите малко внимание.

Addictive 247
www.addictive247.co.uk
AER4V
www.ae4rv.com/games
Big Fish Games
www.bigfishgames.com
Bohemia Interactive
www.bistudio.com
Boomzap Entertainment
www.boomzap.com
BVS Development
www.bvsgames.com
Caravel Games
www.caravelgames.com
Castle Thorn
castlethornsoftware.com
Chronic Logic
www.chroniclogic.com
Digital Eel
www.digital-eel.com
Funkitron
www.funkitron.com
Flying Lab Software
www.flyinglab.com
GarageGames
www.garagegames.com
Hamumu Software
www.hamumu.com
Hyperkat Games
www.hyperkat.com
Iron Tower Studio
www.irontowerstudio.com
KatGames
www.katgames.com
Laminar Research
laminarresearch.com
Moonpod
www.moonpod.com
Myrtilus Games
games.cabanova.com
Osiris Games
www.osirisgames.com
Parallax Factory
www.parallax-factory.com
PopCap Games
www.popcap.com
Reflexive Entertainment
www.reflexive.com
Rabbi Games
www.netherself.net/rabbi
Retro 64
www.retro64.com
Sandlot Games
www.sandlotgames.com
Sherman3D
www.sherman3d.com
Silhouette Studios
silhouette-studios.com.au
Silver Creek Entertainment
silvercrk.com
Snowflake Studios
snowflakestudios.net
Snowstep Development
www.snowstep.com
Soleau Software
www.soleau.com
Spiderweb Software
spiderwebsoftware.com
Subspace Gaming
subspacegaming.com
Three Rings Design
www.threerings.com
Terathon Software
www.terathon.com
Wolfire Software
www.wolfire.com
Zielok's Games
www.zielok.com

Замисляли ли сте се някога, че под лъскавия свят на разпространители-гиганти и мегахитови игри, създадени чрез и за купища пари и захранвани от най-изтънчените графични платформи, съществува една друга, почти неизвестна, но достатъчно любопитна и интересна вселена - ъндърграунд сцената на независимите разработчици? Да, такова чудо има. И въпреки всички трудности, пред които са изправени хората в нея, тя все още съществува и радва огромна част от нас в работните ни почивки (или просто, когато ни е тъпо) със своите 5-10-мегабайтови творения с неподправен, неангажиращ, зарибяващ геймплей и най-често – особено свежарско чувство за хумор.

Що за животно е инди-геймингът

В своята същност независимите разработчици на игри представляват малки софтуер дивелъпъри, които не работят за никого (освен за самите себе си) или нямат задължения към който и да е голям издател. Много от тях разгласяват и разпространяват игрите си сам-самички, разчитайки най-вече на интернет и всеобщата мълва. Техните проекти обаче почти никога не получават достатъчно голямо признание, характерно за онези, които се появяват под шапката на Electronic Arts и UbiSoft да речем. Това е така, най-вече защото им липсва стабилна финансова подкрепа и мощна реклама. Но независимите разработчици разполагат с нещо много по-ценно. Нещо, което другите нямат. А именно - пълна свобода на творческия процес. Да, те нямат кинти, стая, пълна с дизайнери, сценаристи и тестери и машини от ново поколение. Но могат да експериментират с различни жанрове, теми и идеи (като Katamari Damacy и Pikmin например), които компании, като горните две, дори не биха погледнали, камо ли да рискуват да пуснат на пазара.

Малко история

Ако се опитаме да проследим произхода на инди игрите, то вероятно ще трябва да се върнем още към 70-те години на миналия век, когато на практика компютърната гейминдустрия все още не е съществувала. Нейното място се е заемало от малък кръг от програмисти, които не са възлагали почти никакви комерсиални надежди на своите дребни проекти. Когато големите компании започнали да се оформят и развиват, те набавяли своя персонал именно от този кръг, без да нарушават неговата цялост. Двете общности продължават да съществуват в хармония и до днес.

Обикновено за създаването на една инди игра са необходими максимум десет души в зависимост от нейния жанр и комплексност (за едно RPG или някоя Flash геймка дори е достатъчен един-единствен човек), свободно време и място – нечий дом, гараж или дори мазе. По-големи проекти биха изисквали 2D и 3D дизайнери, програмисти, музиканти и прочие. Но това ще затрудни и увеличи творческия процес като време и финанси и обикновено, както ще видим по-долу, не е най-правилната стратегия за подобен род разработчици.

Преди средата на 90-те години разпространението на игри с комерсиална цел обикновено се е контролирало от големите издатели и инди разработчиците са били принуждавани или да изградят своя собствена издателска компания, или да намерят някоя, която ще се съгласи да пусне играта им на пазара, или те самите да я предоставят на обществото под някаква форма на shareware (софтуер тип „пробвай, преди да си го купиш"). С навлизането на онлайн шопинга обаче

тези трудности изчезнаха. Един подобен разработчик може да изкара игрите си на пазара с минимална (или дори никаква) инвестиция. В началото на 2000-ната година пък много инди дивелъпъри предпочетоха да правят игрите си оупън сорс, за да увеличат потенциалния брой участници, които да се включат в тях (в зависимост от интереса, който проектът генерира). Така една обикновена в самото начало концепция би могла да прерасне в нещо по-комплексно и интересно впоследствие.

Трудностите по пътя

В ера, в която бюджетът за разработката на една игра би могъл да достигне и този, необходим за най-касовия филм на годината, е изключително трудно за който и да е инди разработчик да се съревновава, тъй като неговите ресурси са ограничени. Повечето малки компании дори не печелят никакви пари, тъй като разходите по направата на един проект обикновено надвишават приходите от продажбата му (най-вече поради липсата на реклама или пък защото някой безскрупулен разпространител се е възползвал от тях). Що се отнася до дистрибуцията – сега това е най-малкият проблем, който стои пред подобни студия, просто защото интернет е станал неразделна част от живота ни. Маркетингът също не е кой знае каква пречка – възможности за реклама бол, стига разработчиците да проявят малко креативност. Безспорно липсата на финанси се оказва най-голямата трудност по пътя. Един инди разработчик ще оцелее, само ако работи върху малки проекти и успее някакси да открие своята ниша. Човек може и да иска да продаде един милион копия от игра, която е разработвал в продължение на три години, за да спечели десет милиона. Но определено шансовете са по-големи да продаде 20 хиляди бройки от заглавие, създадено за шест месеца. При това положение в джоба му влизат почти сигурни 5 хиляди долара.
Да бъдеш независим, си има своите положителни страни. Най-малкото – няма крайни срокове, наложени от Онзи-който-плаща. Неведнъж сме ставали свидетели на това как иначе потенциално добра, но пришпорена от издателя игра, се превръща в пълен боклук, само защото авторите са бързали, за да я довършат.

В светлината на прожектора

Макар и встрани от голямата шумотевица на гейминдустрията, инди разработчиците разполагат с места, в които могат да покажат уменията си на целия свят. Уви, Конференцията за независими игри, която от 2002-ра насам се провеждаше всяка година благодарение на пичовете от Garage Games, този път не се състоя. Според нейните организатори тя просто е отложена (вероятно чак за 2007-ма) – но не и прекратена. Макар и да не едно от най-очакваните събития за годината, то имаше навика да привлича стотици творци, разработчици, фенове и журналисти, които в рамките на няколко дни обсъждаха, играеха или просто наблюдаваха развитието на инди сцената.
А ако някой от авторите имаха късмет, можеха да получат и малка награда, стига да са достатъчно дръзки да покажат творението си в Show-Off центъра. За щастие обаче Независимият геймфестивал (www.igf .com) продължава да съществува и провежда с пълна пара – събитие, подобно на кинофестивала "Сънданс" (основан от Робърт Редфорд през 1981). Той бе проведен за първи път през 1998-ма, за да окуражава иновациите при разработката на игри и да отличава най-добрите инди творци. А сега наближава и деветата церемония, която ще се проведе на 7 март, на която ще бъдат връчени награди на стойност над 50 хиляди долара.

Поглед в бъдещето

Въпреки всички трудности, пред които инди сцената е изправена, въпреки отлагането на Конференцията на независими игри, този тип творци винаги ще съществуват и ще намерят начин да покажат на обществото на какво са способни. Ние трябва да направим само едно – да не си затваряме очите за тях и да дадем шанс на игрите им да се докажат. Как? Просто като ги играем. Ако пък създаването на игри е ваше хоби и искате един ден да се превърнете в следващия Сид Майър, то знайте, че по всяка вероятност идват светли дни за инди разработчиците. Пазарът за компютърни игри достигна 20 милиарда долара, а през 2008-ма се очаква да удари и 30. Платформи и клиенти за тях – бол. Места за реализация – стотици. Сега е перфектният моментът да се изявите.
А защо не и да пробиете?

Luxor – една от най-зарибяващите аркади на Reflexive

Gish – вижте я сами!

Wik & the Fable of Souls – една от игрите, които завладяха интернет

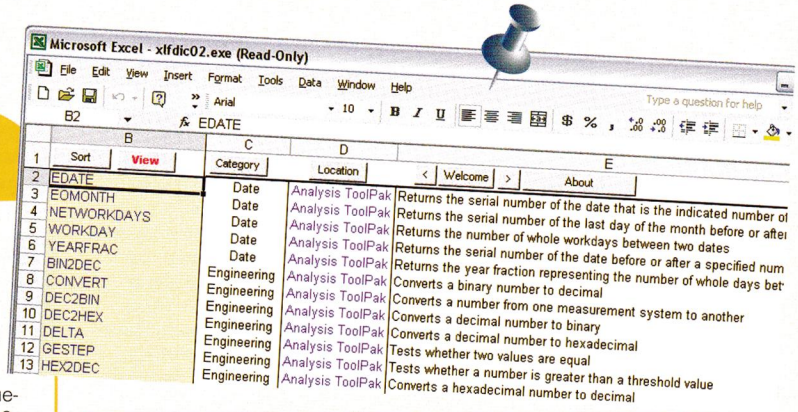
Outpost Kaloki – космически тайкун

Drawinia – безспорен хит сред инди игрите. Нейно ревю ще откриете в брой 4/2005

Пеню Дачев

Докато преглъщате коледната пуйка...
хвърлете поглед и на най-новите безплатни програми

Best Free Soft 01/2007



EXCEL FUNCTION DICTIONARY

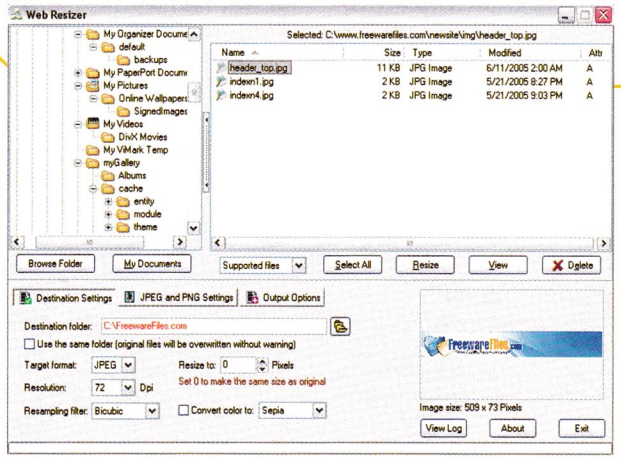
version: **2.0**
site: **http://www.xlfdic.com/**
size: **300KB**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Както се разбира от името на The Excel Function Dictionary, идеята ѝ е да ви предложи речник за основните функции на Excel със съответните примери. И дори възможност за Copy и Paste директно във вашето копие на програмата. Всичките 150 функции са обяснени какво правят и как се извежда резултатът. Започва се от по-лесните (изчисляване на възраст например) и се стига до функции и формули, за които се изисква доста повече от първа година в МЕИ. Проблем може би ще се окаже, че всичко изцяло е на родния език на Шекспир, който за радост или жалост не е и нашият роден.

WEB RESIZER

version: **1.0.1**
size: **1.35MB**
site: **http://www.minostudio.com/**
OS: **Win 2000/XP**

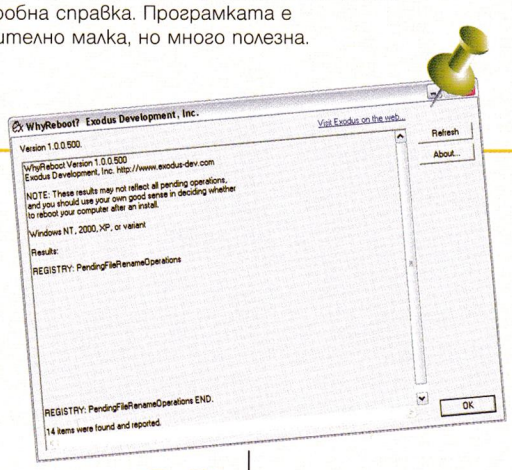
За повечето хора конвертирането на файлови формати от един в друг е доста досадна операция, особено ако става дума за няколко типа в един и за повече от два-три файла последователно. Ако и за вас е така и ви се наложи да вършите тази дейност за картинки, на помощ ви идва Web Resizer. В тази програма с няколко клика може да обърнете файлове с разширение jpg, bmp, pcx, tga, emf и jp2 в прекрасни jpg или png файлове, с което, освен че печелите място на диска, и можете директно да ползвате за уебдизайн, за електронна поща или за разпечатване на домашния принтер. Опциите при тази операция са много и всяка върши работа – може да укажете големина на изходния файл, размери (по хоризонтал и/или вертикал), промяна на осветеността на картинката, преименуване, въртене и дори архивиране на всички готови файлове със ZIP!



WHYREBOOT

version: **1.0.0.500**
size: **60KB**
site: **http://www.exodus-dev.com/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

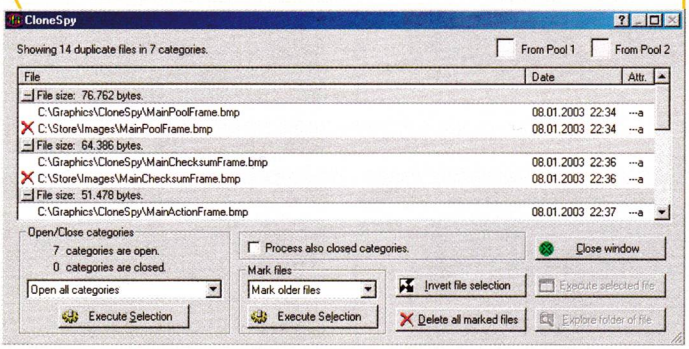
Не може да не ви се е случвало, особено ако сте повече потребители на един компютър, PC-то да се рестартира, а вие да се чудите защо и кой е виновен за това. Ако си качите WhyReboot, след всеки рестарт, бил той желан или не, ще може да направите бърза, но подробна справка. Програмката е изключително малка, но много полезна.



CLONESPY

version: **2.3**
size: **643KB**
site: **http://www.clonespy.com/**
OS: **Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3**

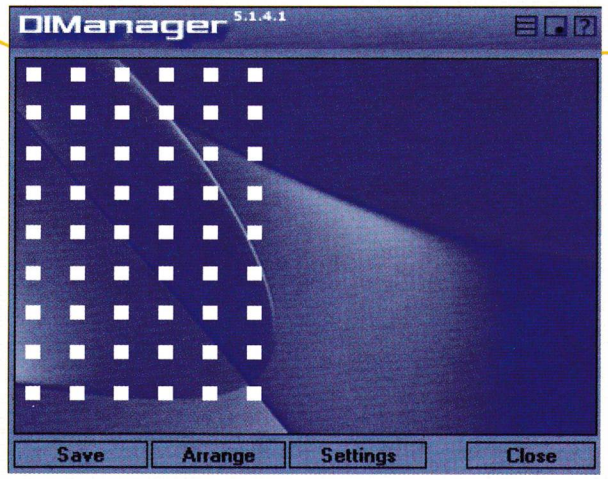
Програмката е писана с една цел да търси и намери дубликат на файлове, пръснати из дисковете ви. В случая не става дума само за файлове, наречени _moia_milost_na_moreto_.jpg, а за такива с еднаква големина и съдържание. Тоест, ако имате два или повече файла с едно и също съдържание, но различно име, CloneSpy ги намира и ви ги показва с възможност да изтриете единия от двата, да преместите файловете в определена директория и дори да запазите списък с намерените. Освен това може да се укаже и дали да има стопроцентова съвпадаемост или да е по-малко, както и само да съвпадат имената и/или типа файл. Като за капак – програмката може да прави и checksum на сидита и дори хард дискове и да ги сравнява на по-късен етап със същите тези файлове.



DIMANAGER

version: 6.5.1.265
size: 1.51MB
site:http://www.pix-art.com/
OS: Win NT/2K/XP/2K3

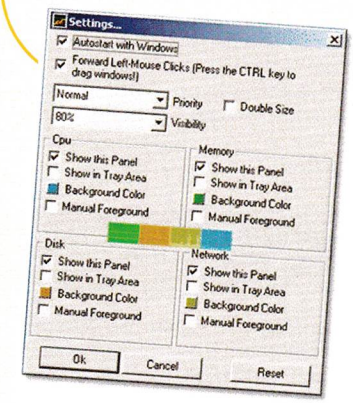
Малкото приложение, наречено DIManager, запомня разположението на иконите на десктопа ви и при необходимост ги възстановява. Тя работи както при смяна на резолюциите, така и при смяна на потребителите и дори махане на програми и шорткътове от работния плот. След като инсталирате и стартирате програмата, тя автоматично прави профил, а вие може да добавяте колкото си искате такива за различните потребители или ситуации при работа с компютри. Например един за работните програми и един само с игри!

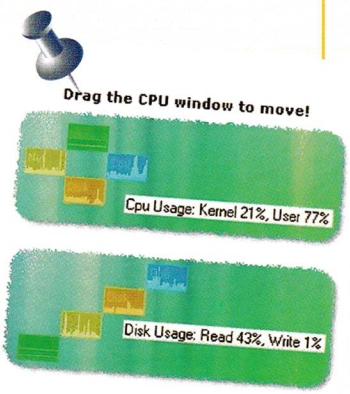


HEXAGORA PERFORMANCE MONITOR

version: **3.2.6**
size: **1.33MB**
site: **http://www.hexagora.com/**
OS: **Win 2000/XP/2003**

Hexagora Performance Monitor ви показва в реално време натоварването на процесора, ползването на мрежата, свободната и заетата памет, както и състоянието на дисковете ви. Начинът за визуализиране на тези операции може да бъде избран от вас – дали да се виждат само до часовника, или само да са като малко прозорче с/без прозрачност или и двете, както и с какъв цвят да бъдат и колко да са големи. И всичко това безплатно и с големината на една дискета от 1.44 MB. Специално за вас!

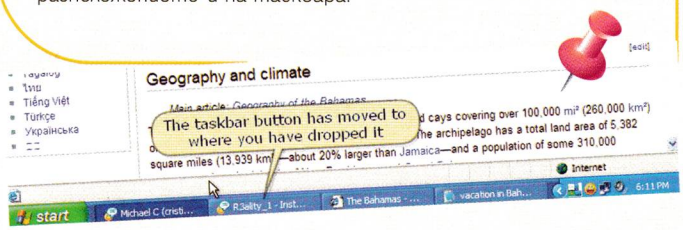




TASKBAR BUTTON MANAGER

version: **2.3**
size: **1.4MB**
site: **http://www.innovative-sol.com/**
OS: **Windows XP**

Винаги съм се дразнил от факта, че програмите на таскбара се нареждат от ляво на дясно по реда на стартирането им. Например, след като пусна Firefox, Thunderbird и Open Office, те застават в точно този начин на такс бара. Ако искате да се прередят там, трябва да ги пускате по определен начин. Разбира се, алтернатива винаги има и в този случай тя се нарича Taskbar Button Manager. С нейна помощ можете да преместите всяка икона с drag'n'drop, където искате и дори да я скриете, макар че е пусната, и да се чувствате по-добре поне от гледна точка на разположението ѝ на таскбара.



FREE GAMES

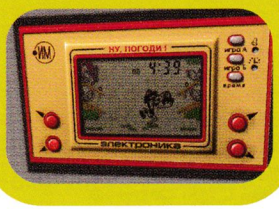
REFLECTION

Космическата ви станция е напълно унищожена, а вие и вашият космически кораб ще трябва да се изправите срещу най-голямата върволица от противници, които сте виждали. Всяка една група от тях притежава различни стрелкови умения и оръжия. Отмъстете си и убийте всеки, който се изправи на пътя ви.

KNIGHT OF KNIGHTS

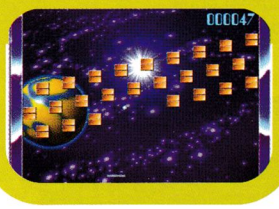
Първото нещо в този екшън е да изберете героя – мускулест боец, самурай или вещица. Всеки разполага с две оръжия и набор от различни специални умения. Вашата цел е освободите малко селце, поробено и тероризирано от всякакви чудовища. Knight of Knights може да се играе и в мултиплейър.

НУ, ПОГОДИ! 3D



Забавна аркада, основаваща се на едноименното руско анимационно филмче. В нея поемете ролята на големия лош вълк и събирате в кошничката си търкалящите се с все по-бърза скорост яйца, които кокошките снасят. Направите ли три грешки, играта свършва. Просто, но пристрастяващо.

NANNOID



Аркадата навява силни спомени на прочутия Ricochet за Windows. Целта е да унищожите стената над вас с помощта на постоянно отскачащата топка. Ще трябва да се отървете и от малките същества, които постоянно се навъртат наоколо и правят всевъзможни поразии.

F1 PINBALL

Макар и с един флипер, чиято тема се върти около безспирната битка на Михаел Шумахер и ДейвидУлтард за приза на Формула 1, играта е наистина брилянтна. Масата е създадена така, че да се играе от двама души, които се борят за шампионската титла на фона на коментарите на Мъри Уокър.

ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа: №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

Превземете тъмната граница яздейки крилати същества под ваш контрол.

Усъвършенствайте мистичните енергии на кървавите елфи.

ОТВЪД АЗЕРОТ...

ЕДИН НОВ СВЯТ ВИ ОЧАКВА

Вдигнете нивото на героите до 70, след това отключете един нов свят на възможности.

Освободете невероятната мощ на драеней.

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

януари 2007

ПУЛСАР

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

обади се от стационарен телефон

09004 1710

WAP.GSMZABAVA.COM

SMS на номер

1710

JAVA ИГРИ

ПОРЪЧВАШ 1 ПРОДУКТ, А ПОЛУЧАВАШ 3

203187 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

203188 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

203189 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще ти разкрият своите тайни ...

203190 Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш?

203191 Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си!

203192 Може да свалите 10 горещи блондинки, които ще подсладят твойте любовни нощи!

203193 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

203194 Най-големия хит в Европа изследал специално за Световното по футбол! Ще се поизпръскаш от смях :-)

203195 Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

203196 Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди!

203197 Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.

203198 Искаш ли да вземеш големия бакшиш? Ще трябва много да се постараеш!

203199 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

203200 Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat.

203201 Бъди там, когато най-добрите приятелки открият за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

203202 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

203203 Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!

203204 Имате ли добра памет? Концентрирайте се максимално и намерете правилното решение ...

203205 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

203206 Сладострастни и дивни девойки ще ти покажат един свят,в който не е надничал мъжко око.

203207 Ти си джентълмен Каниш я на вечери отварящ вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... :))

203208 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо ... и за теб.

203209 Трябва да си бърз нали си папарак. Прави снимки. Има какво да се снима :) Времето е ограничено!

203210 Управляваш своята форма за коне както намериш за добре ... Дали твоите коне ще станат шампиони?

203211 Супер яка игра наследница на Легендарния МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

203212 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския. Събира монети, пуска се по тръби

203213 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

203214 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

203215 Добре познатата игра от компютрите -Worms.

203216 Може би ти ще си единственият, на който тя щеподели своите малки тайни и еротичен опит ...

203217 Ето е едно малко любопитно дракончо, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

203218 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

203219 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

708884 Yoda
708885 Бебе хит!
708886 Оргазъм хит!
708887 Грьмотевици
708888 Подсвирквене
708889 Хей, кълвач! хит!
708890 Къде е батко? ново!
708891 JINGLE BELLS
708892 Коледна песничка
708893 Полицейска сирена
708894 Баба псува ЯКО хит!
708895 Шефе, разкрити сме!
708896 Yoda-Answer da phone
708897 Говори Бай Брадър хит!
708898 Кажи баба "Thank you" хит!
708899 Имате ново съобщение ерс
708900 Къде си бе, ПУСТИНЯК? ново!
708901 Айде бе, муцка, вдигни го! ново!
708902 Ей сладур, телефонът ти звъни хит!
708903 Хей, секси, вдигни си телефона хит!
708904 Yoda-Message from the dark side

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ*
203226	Ъпсурт хит!	Втора цедка	679748	708905
203227	Goodslav и Буч	50лева разходи	679749	708906
	50 Cent	Candy Shop	679750	708907
	Beyonce ново!	Irreplaceable	679751	708908
	Black Eyed Peas	My humps	679752	708909
	Bob Sinclair	Rock this party	679753	708910
	Chamillionaire ново!	Ridin'	679754	708911
	Danzel	My Arms Keep Missing You	679755	708912
203228	Morandi	Falling Asleep	679756	708913
	Rihanna	Unfaithfull	679757	708914
	The PussyCat Dolls	Buttons	679758	708915
	Teddybears	Cobrastyle (HEINEKEN)	679759	708916
	Holly Dolly хит!	Dolly song	679760	708917
203229	Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	459521	708918
203230	DJ Дамян	Ръца Пръца	459508	708919
203231	Борис Дали	Пиян	459509	708920
203232	Ивана	Дъжд от рози	459510	708921
	Ивана	Седем дни	459511	708922
203233	Ивана	Това е парчето	459512	708923
203234	Малина и Азис	Черните очи	459513	708924
203235	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	459514	708925
	Преслава	Дяволско желание	459515	708926
	Преслава	УМОРИХ СЕ	459516	708927
	Преслава	Финални думи	459517	708928
203236	Софи и Устата	Буря в сърцето ми	459518	708929
203237	Софи и Устата хит!	Мой си дяволе	459519	708930
203238	Софи и Устата	Точно ти	459520	708931

* ВИДЕО *

РАЗБИВАЧ — 203220
ЕЗДА — 203221
ЯКО СЕКС :)) — 203222

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

113011 113012 113013 113014 113015
113016 113017 113018 113019 113020

* ВИДЕО *

ПАЛАВНИЦА — 203223
ЛЮБОВ (18) — 203224
МАША (18) — 203225

113021 113022 113023 113024 113025 113026 113027 113028 113029 113030 113031 113032 113033
113034 113035 113036 113037 113038 113039 113040 113041 113042 113043 113044 113045 113046
113047 113048 113049 113050 113051 113052 113053 113054 113055 113056 113057 113058 113059

ХОТ ЗА ЛИЦА **ХОТ НАД 18**

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчките от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.